كمنترين ڤندديقن
KEMENTERIAN PENDIDIKAN
MINISTRY OF EDUCATION

MALAY LANGUAGE CENTRE OF SINGAPORE

Ministry of Education
SINGAPORE

Academy of Singapore Teachers
lead. care. inspire.

SESI PERKONGSIAN GURU-GURU BAHASA MELAYU SINGAPURA

KHAMIS, 10 SEPTEMBER 2026
UNIVERSITI BRUNEI DARULSALAM





PERKONGSIAN LINTAS KAFE

	KUMPULAN 1	KUMPULAN 2	KUMPULAN 3	KUMPULAN 4
0900 - 0905	Penerangan Program Sidang Selari	Penerangan Program Sidang Selari	Penerangan Program Sidang Selari	Penerangan Program Sidang Selari
0905 - 0920	**Muhammad Dinie Shaifullah Bin Ya'cob** GAMIFIKASI (RENDAH)	**Nur Adilah Binte Khamsani** PENULISAN (RENDAH)	**Siti Noordiana Sulaiman** PEMBINAAN BAHAN (MENENGAH)	**Liyana Binte Mohamed Ali** PENULISAN (MENENGAH)
0920 - 0935	**Filzatul Azreen Binte Gazali** PENULISAN (MENENGAH)	**Siti Khadijah Binte Mohammed Anis** KOMUNIKASI (MAKTAB RENDAH)	**Nuraishah Binte Jamal Abdul Nasir** KOMUNIKASI (RENDAH)	**Diana Binte Mohamed Mazlan** KOMUNIKASI (RENDAH)
0935 - 0950	**Nora Ardilla Binte Azman** KOMUNIKASI (RENDAH)	**Nurdayana Binte Mohd Noor** GAMIFIKASI (RENDAH)	**Adinursuryani Binte Mohamed Rashid** KOMUNIKASI (MENENGAH)	**Noorashikin Binte Mohamed Ishak** UMUM (MENENGAH)
0950 - 1005	**Juliana Johari** PENULISAN (RENDAH)	**Nur Khairiani Binte Jamal** KOMUNIKASI (MENENGAH)	**Muhammad Luqman Bin Mohd Shapie** DIDIK HIBUR (RENDAH)	**Nur Hafizah Binte Ismail** GAMIFIKASI (RENDAH)
1020 - 1040	Q&A dalam bilik kumpulan	Q&A dalam bilik kumpulan	Q&A dalam bilik kumpulan	Q&A dalam bilik kumpulan
1045 - 1100	Lintas Kafe: Para peserta dibenarkan untuk melawat bilik pembentangan yang lain untuk terus berinteraksi dengan pembentang dari bilik-bilik yang lain			

KUMPULAN 1

GAMIFIKASI

Memperkukuh penguasaan peribahasa pelajar melalui gamifikasi



Muhammad Dinie Shaifullah Bin Ya'cob
Sekolah Rendah

SINOPSIS

Perkongsian ini akan tertumpu kepada usaha guru meningkatkan penguasaan pengetahuan bahasa pelajar iaitu peribahasa. Peribahasa yang merupakan komponen bahasa penting sering diajarkan secara tradisional seperti mengenal peribahasa dan memahami makna peribahasa. Gamifikasi yang menerapkan aktiviti permainan secara interaktif dan mempunyai pelbagai tahap telah dipilih sebagai pedagogi yang akan menyokong pembelajaran peribahasa Gen Alpha ini. Elemen gamifikasi seperti pencapaian markah, tahap cabaran, maklum balas serta-merta dan peluang mencuba semula menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan dan selamat. Google Gemini dan Google Canvas wahana AI berfungsi sebagai alat yang menyokong pedagogi dan pembelajaran berpusatkan pelajar, manakala guru kekal menentukan objektif, kandungan serta kesesuaian aktiviti pembelajaran.

GOOGLE GEMINI DAN GOOGLE CANVAS

1

Kenal pasti jurang, rancang pembelajaran

oleh Muhammad Dinie SHaifullah Bin Ya'cob

KENALI PELAJAR SAYA



Pelajar darjah 3 yang mengikuti Program Sokongan Bahasa Melayu (MTSP)

- mempunyai penguasaan Bahasa Melayu pada tahap asas
- memerlukan arahan yang ringkas, jelas dan berperingkat
- memerlukan sokongan visual, contoh dan pengulangan untuk memahami pembelajaran
- lebih bermotivasi melalui aktiviti interaktif

CABARAN PEMBELAJARAN

1. Pelajar mempunyai kosa kata yang terhad dan sukar memahami makna peribahasa yang bersifat kiasan
2. Pelajar sukar menghubungkan peribahasa dengan makna dan situasi penggunaannya
3. Pelajar mudah hilang tumpuan dan memerlukan sokongan visual serta pengulangan

Kenal pasti keperluan . Sesuaikan pendekatan . Perkasa pembelajaran

2

Gamifikasi Berasaskan AI
Merapatkan Jurang

Pedagogi Diperkasa dengan Gamifikasi Berasaskan AI

To Learn To Lead To Serve
Waterway Primary School

OBJEKTIF PEMBELAJARAN

Pelajar dapat memadankan peribahasa dengan makna dan situasi yang sesuai melalui aktiviti gamifikasi.

MEMADANKAN PERIBAHASA DENGAN MAKNA



MEMADANKAN PERIBAHASA DENGAN SITUASI



AKTIVITI GAMIFIKASI BERJAYA



FOKUS PEDAGOGI

1. Pembelajaran Kontekstual
2. Pembelajaran Aktif
3. Maklum Balas Segera
4. Pembelajaran Kolaboratif

CONTOH PERMAINAN PERIBAHASA

Belajar dengan seronok, bermain dengan tujuan, menguasai dengan yakin!

3

Tiga Peranan, Satu Matlamat

AI Menyokong • Guru Membimbing • Murid Menguasai

To Learn To Lead To Serve
Waterway Primary School

PERANAN GURU

- Guru merancang pembelajaran
- Guru membimbing pembelajaran
- Guru menyesuaikan sokongan dengan bantuan AI



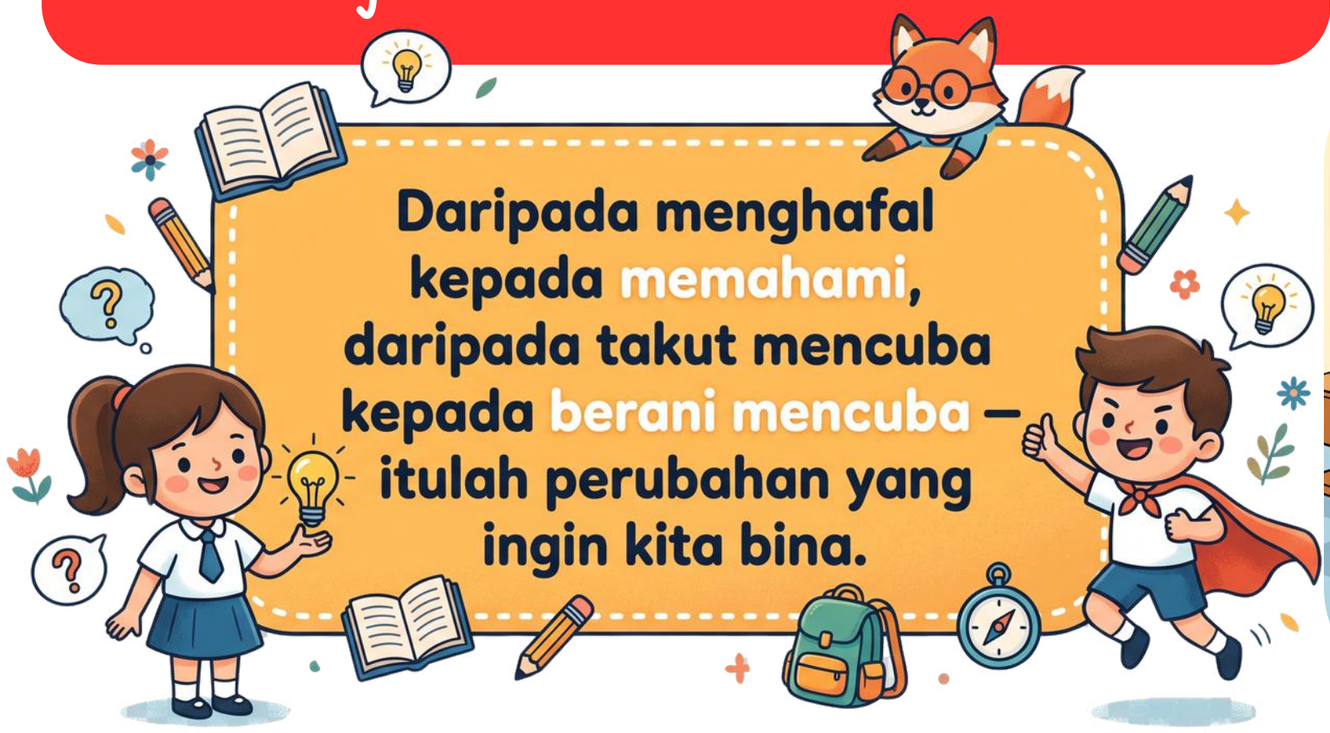
WAHANA AI YANG DIGUNAKAN

Gemini

- Kepelbagaian format permainan
- Penjanaan idea dan kandungan pantas
- Penjimatan masa persediaan

IMPAK PEMBELAJARAN

- Penguasaan peribahasa pelajar meningkat
- Pemahaman mengikut konteks bertambah baik
- Motivasi untuk belajar peribahasa meningkat
- Pelajar lebih berani mencuba





AI menyediakan sokongan, guru mencipta pengalaman pembelajaran.

KUMPULAN 1

PENULISAN

Memperkasa refleksi kendiri pelajar dalam penulisan



Filzatul Azreen Binte Gazali
Sekolah Menengah

SINOPSIS

Perkongsian ini memperkenalkan penggunaan GPT Khas yang dibina guru sebagai rakan pembelajaran. GPT Khas ini dibina khusus menggunakan masukan bank frasa-frasa berbunga, senarai peribahasa dan contoh karangan yang baik . GPT ini tidak menulis karangan untuk pelajar, sebaliknya membimbing mereka mengenal pasti bahagian yang boleh diperkaya, mencadangkan frasa serta peribahasa yang sesuai dan menggalakkan refleksi kendiri terhadap penulisan. Selepas menerima cadangan, pelajar perlu berbincang dan membandingkan draf asal dengan versi dipertingkatkan dan menyerlahkan perubahan yang dibuat. Ini dilakukan untuk mengelakkan pelajar terlalu bergantung kerpada AI. Proses menilai, membanding dan memperbaiki ini mengukuhkan kemahiran metakognitif serta meningkatkan kualiti penulisan secara berterusan.

CHATGPT



MEMPERKASA REFLEKSI KENDIRI PELAJAR DALAM PENULISAN

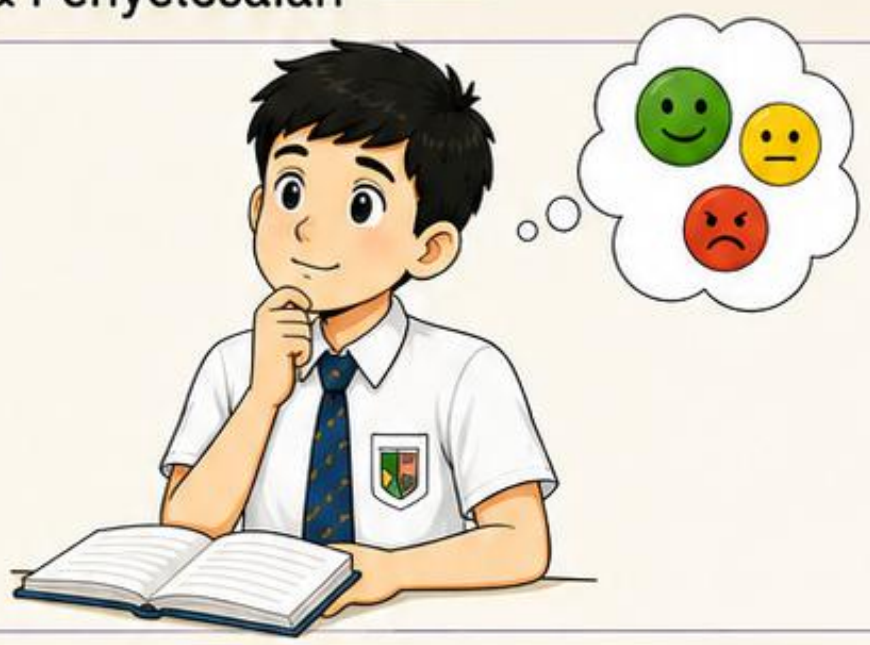
Profil Pelajar, Masalah & Penyelesaian

WITH CONSTANCY AND PURPOSE
ANDERSON SECONDARY SCHOOL

FILZATUL AZREEN GAZALI

1 PROFIL PELAJAR

- Menengah 1 Bahasa Melayu Lanjutan
- Asas penguasaan bahasa yang baik
- Mampu membina idea dan jalan cerita
- Boleh mengenal pasti emosi asas
- Sedang dibimbing ke arah penulisan yang lebih matang



2 KEPERLUAN PEMBELAJARAN

Daripada menamakan emosi kepada menggambarkan emosi supaya pembaca merasainya.

DARIPADA (MEMBERITAHU)

Amir berasa takut.



KEPADA (MENUNJUKKAN)

Debaran memukul dadanya dengan hebat. Amir terasa dirinya seakan-akan tenggelam dalam lautan resah yang mencengkam jiwa, menyebabkan seluruh tubuhnya menggigil dan lidahnya kelu untuk berkata-kata.



3 AMALAN SEDIA ADA



Kaedah ini membantu sebagai perancah awal.

4 MASALAH YANG DIKENAL PASTI

SATU SENARAI ⟶ PILIHAN YANG SAMA ⟶ FRASA YANG BERULANG

- **Variasi bahasa terhad**
- **Tajuk karangan berbeza, tetapi menggunakan frasa yang sama**
- **Pelajar bergantung pada senarai yang diberikan tanpa menilai konteks baharu**



5 PENYELESAIAN

PENULISAN EMAS

GPT Khas yang dibina guru untuk membantu pelajar meneroka pilihan bahasa mengikut konteks penulisan sendiri.



MATLAMAT:

- Lebih banyak variasi bahasa
- Lebih banyak contoh autentik
- Contoh rakan sebaya jadi sumber pembelajaran baharu

2



PROSES PEMBELAJARAN DENGAN PENULISAN EMAS

Daripada draf kepada refleksi

FILZATUL AZREEN GAZALI

1 TULIS

Pelajar menghasilkan draf sendiri.



2 BIMBING

Penulisan EMAS mengenal pasti bahagian yang boleh diperkaya dan mencadangkan pilihan bahasa.



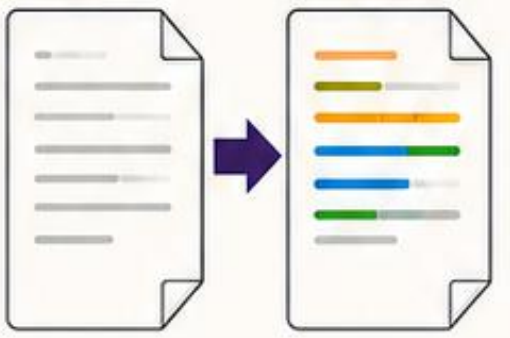
3 PILIH & PERBAIKI

Pelajar menilai cadangan, memilih, mengubah atau menolak, kemudian memperbaiki penulisan.



4 BANDING & SERLAHKAN

Pelajar membandingkan draf asal dengan versi dipertingkatkan dan menyerlahkan perubahan.



5 REFLEKSI

Apa yang saya ubah? Mengapa? Bagaimana perubahan menjadikan penulisan lebih berkesan?



PRINSIP BAHASA

- Frasa berbunga: ikut perubahan emosi
- Peribahasa: ikut konteks cerita

RUANG BUKTI PELAJAR

DRAF ASAL

Beliau juga menghubungi ibu bapaku. Mereka sangat kecewa dengan perbuatanku kerana selama ini, mereka mendidikku supaya selalu bersikap jujur. Rasa malu menyelubungiku. Aku mengakui kesalahanku dan memohon maaf daripada Ayesha. Mujurlah dia memaafkanku selepas aku berjanji tidak akan mengulangi perbuatan itu lagi. Akan tetapi, aku akan dihukum untuk membersihkan kelas setiap hari dan harus pergi ke kelas tahfiz. Aku benar-benar insaf



Pelajar meneliti draf

BIMBINGAN (SELEPAS CADANGAN)

Perkara utama yang boleh diperbaik

Pertama, "mereka sangat kecewa" terlalu terus. Jangan sekadar beritahu pembaca ibu bapa kecewa; **gambarkan kekecewaan itu**.

Daripada:

> Mereka sangat kecewa dengan perbuatanku.

Awak boleh fikir ke arah:

> Wajah ibu yang biasanya tenang kini muram, manakala ayah hanya mendiamkan diri sambil menggeleng-gelengkan kepala.

Kemudian barulah masukkan kesannya terhadap watak:

> Melihat kekecewaan yang terpancar pada wajah mereka, **rasa bersalah menerpa fikiranku**.

Ini lebih kuat kerana pembaca **melihat → kemudian merasakan**.



Bimbingan GPTKhas 'Penulisan EMAS'

ALIRAN UTAMA PEMBELAJARAN

TULIS → BIMBING → PILIH → PERBAIKI → BANDING → REFLEKSI

INGAT: Tulisan yang baik lahir daripada draf, bimbingan, pilihan yang bijak dan refleksi.

3



WADAH AI, PERANAN GURU & IMPAK PEMBELAJARAN

Pedagogi memimpin, AI menyokong

FILZATUL AZREEN GAZALI

1 WADAH AI

GPT Khas — Penulisan EMAS.

Dibangunkan menggunakan ChatGPT dengan sumber terpilih guru.



- Bank frasa berbunga
- Senarai peribahasa
- Contoh karangan yang baik
- Contoh HML / sasaran perkembangan

AI memberi cadangan, bukan menulis karangan untuk pelajar.

2 PERANAN GURU



- Menetapkan objektif
- Mengajar kemahiran
- Memilih sumber
- Membina & menetapkan batas GPT Khas
- Membimbing perbincangan dan refleksi

3 PERANAN AI



- Beri maklum balas
- Tunjuk peluang penambahbaikan
- Cadang beberapa pilihan

4 PERANAN PELAJAR



- Menulis
- Menilai
- Memilih
- Membanding
- Membuat refleksi



AI MEMBERI CADANGAN.
PELAJAR MEMBUAT KEPUTUSAN.



6 IMPAK PEMBELAJARAN TERHADAP PELAJAR



REFLEKSI KENDIRI

Lebih jelas melihat apa yang berubah dan mengapa.



KESEDARAN BAHASA

Lebih peka terhadap emosi, konteks dan pilihan bahasa.



PEMILIKAN PENULISAN

Idea dan keputusan akhir kekal milik pelajar.



VARIASI BAHASA

Lebih banyak pilihan frasa dan ungkapan antara pelajar.



LITERASI AI

Menilai cadangan AI, bukan menerimanya secara automatik.



PEMBELAJARAN RAKAN SEBAYA

Hasil pelajar jadi contoh autentik untuk kohort seterusnya.



AI MEMBERI PERANCAH.
PELAJAR MEMBUAT PILIHAN.
REFLEKSI MEMPERKASA PEMBELAJARAN.



KUMPULAN 1

KOMUNIKASI

Mengasah kemahiran lisan pelajar melalui gabungan rutin berfikir Ron Ritchhart dan wahana interaktif



Nora Ardilla Binte Azman
Sekolah Rendah

SINOPSIS

Perkongsian ini akan menghuraikan bagaimana proses pembelajaran berkembang daripada cetusan idea sehingga terbentuknya ketrampilan bertutur dengan yakin, tersusun dan jelas. Proses tiga tahap ini bermula dengan mengaktifkan pemikiran pelajar melalui rutin berfikir Ron Ritchhart yang merangsang kejelasan dan keluasan pemikiran. Seterusnya, pelajar membentuk respons lisan berdasarkan teknik 5P dan kemudian meneroka idea dalam Ruang Pembelajaran Pelajar bagi mengukuhkan kefahaman. Penggunaan Chatbot sebagai wahana penyokong membantu pelajar menjana idea, memberi respons segera dan memantapkan keyakinan sebelum pelajar menyampaikan jawapan secara lisan. Keseluruhan proses ini membimbing pelajar menilai semula pemikiran mereka, mengenal pasti kekuatan serta ruang penambahbaikan, sekali gus membentuk mereka sebagai pelajar yang reflektif.

CHATBOT

MENGASAH KEMAHIRAN LISAN MELALUI GABUNGAN RUTIN BERFIKIR RON RITCHHART DAN WAHANA INTERAKTIF

PROFIL PELAJAR

- Pelajar Darjah 6
- Terdiri daripada pelbagai tahap keupayaan *(Mixed ability)*



CABARAN & JURANG PEMBELAJARAN

Penjanaan Idea

- Sukar menjana idea dengan cepat
- Memerlukan rangsangan untuk memulakan respons

Penyampaian Respons

- Sukar memberikan pendapat yang kukuh dan relevan
- Respons ringkas dan kurang dihuraikan

Pengembangan & Penghubungan Idea

- Sukar mengembangkan isi dan pendapat
- Memerlukan panduan menyusun idea menjadi respons lengkap

FOKUS INTERVENSI

Lihat-Fikir-Tanya
Menjana idea

→

Teknik 5P
Mengembangkan dan menyusun respons

→

Chatbot
Wahana interaktif untuk mengembangkan respons

Nora Ardilla Binte Azman
Sekolah Rendah Bendemeer

MENGASAH KEMAHIRAN LISAN MELALUI GABUNGAN RUTIN BERFIKIR RON RITCHHART DAN WAHANA INTERAKTIF

STRATEGI MEMPERKASA KEMAHIRAN LISAN

RUTIN LIHAT–FIKIR–TANYA (LFT)

Rutin berfikir (Ritchhart, 2011) membantu pelajar memerhati, memikirkan dan menyoal sebelum bertutur — menjadikan proses pemikiran mereka lebih kelihatan.

MANFAAT RUTIN LFT:



Peka Memerhati

- Meneliti video lisan dan mengenal pasti maklumat penting



Bijak Menjana Idea

- Menghubungkan perkara yang dilihat dengan pengetahuan sedia ada



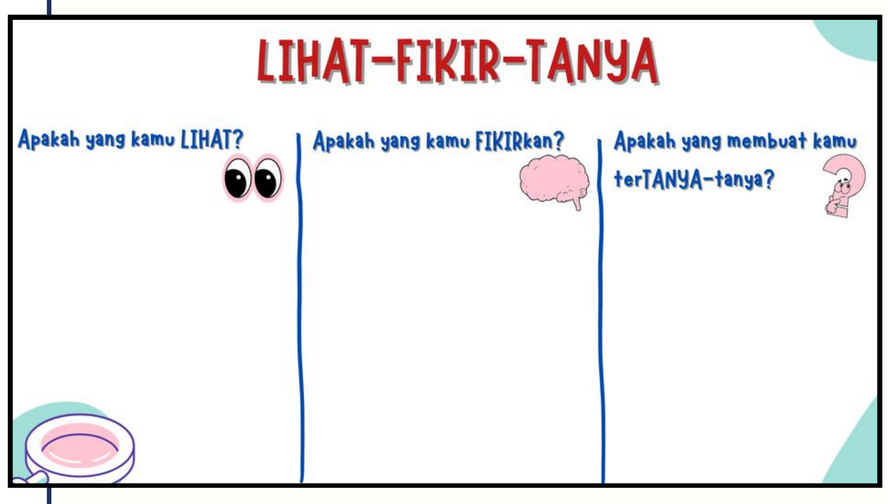
Berani Menyoal

- Mengemukakan soalan tentang video



Yakin Bertutur

- Berkongsi pandangan dan memberikan respons dengan lebih yakin

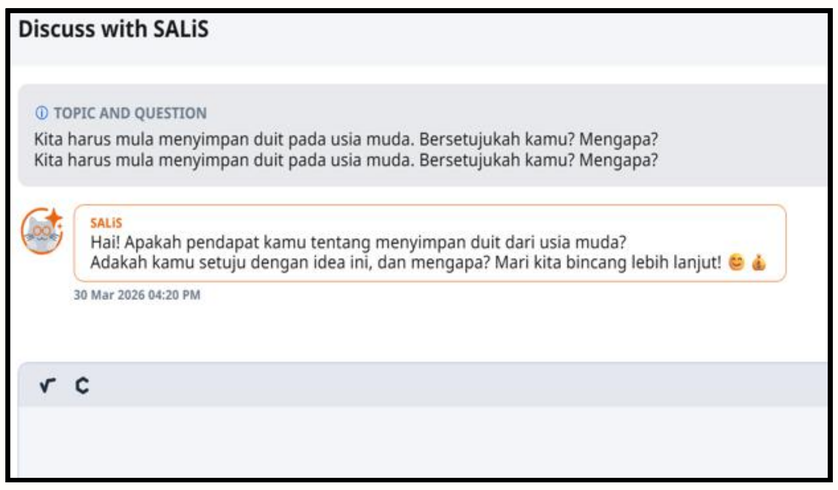


TEKNIK 5P



Dapat membimbing pelajar mengembangkan respons lisan dengan lebih tersusun dan terperinci

CHATBOT SALiS



Chatbot SALiS berperanan sebagai ‘rakan berfikir’ yang membimbing pelajar menjana idea melalui soalan pencetus tanpa memberikan jawapan secara langsung.

Nora Ardilla Binte Azman
Sekolah Rendah Bendemeer

MENGASAH KEMAHIRAN LISAN MELALUI GABUNGAN RUTIN BERFIKIR RON RITCHHART DAN WAHANA INTERAKTIF

IMPAK PEMBELAJARAN

MEMPERKASA PELAJAR, MEMPERKAYA AMALAN GURU

IMPAK KEPADA PELAJAR

- Menjana idea secara sistematik → Penggunaan rutin LFT
- Membina respons tersusun dan koheren → Penggunaan Teknik 5P
- Meningkatkan keyakinan bertutur
- Mengembangkan pemikiran kritis
  - menilai dan memilih maklumat relevan melalui interaksi bersama Chatbot



IMPAK KEPADA GURU

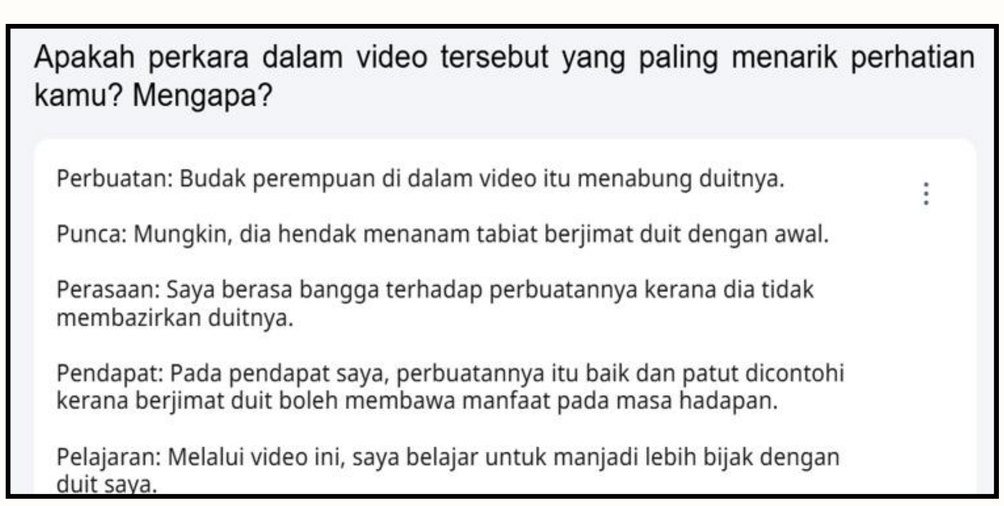
- Pengajaran lebih terarah
  - penggunaan rutin LFT dan Teknik 5P
- Memperkaya amalan pengajaran
  - Chatbot sebagai wahana sokongan dalam membimbing pemikiran dan respons pelajar
- Menyokong pembelajaran berpusatkan pelajar
  - Memberi lebih ruang kepada pelajar untuk berfikir dan meneroka



HASIL KERJA PELAJAR



Artefak 1: Hasil pelajar – Rutin Lihat–Fikir–Tanya (LFT)



Artefak 2: Hasil pelajar – Teknik 5P

Sila imbas kod QR untuk maklumat lanjut, contoh pelaksanaan dan hasil pembelajaran pelajar.

Nora Ardilla Binte Azman
Sekolah Rendah Bendemeer

KUMPULAN 1

KOMUNIKASI

Meningkatkan kemahiran menulis pelajar melalui teknik ‘Tunjuk Bukan Beritahu’ Graham dan Perin



Juliana Johari
Sekolah Rendah

SINOPSIS

Perkongsian ini akan menghuraikan bagaimana kekuatan pembelajaran yang dimiliki pelajar, di manakah tahap kesediaan belajar mereka dan apakah keperluan pembelajaran mereka yang sebenarnya menjadi penentu dalam menetapkan objektif pembelajaran yang berkesan. Berdasarkan penelitian terhadap hasil kerja awal pelajar, pelajar didapati sering menyatakan emosi watak secara sepintas lalu dan tidak terperinci tanpa menggambarkan bagaimana emosi tersebut dapat dirasai dan dihayati melalui pembacaan. Teknik ‘Tunjuk Bukan Beritahu’ Graham dan Perin akan dikongsi. Wahana ChatGPT dipilih sebagai wahana penyokong yang berfungsi untuk memberikan maklum balas yang boleh dipertimbangkan pelajar sebelum pelajar melakukan kerja-kerja menulis. Turut dikongsi sama adalah impak yang diraih guru dan pelajar.

CHATGPT

01 Membimbing Pelajar dalam Penulisan melalui Strategi “Tunjukkan, Bukan Beritahu” berpandukan pengajaran eksplisit Graham and Perin

Kenali Pelajar

Kenali kami

SIAPAKAH PELAJAR SAYA?

- Mempunyai motivasi kendiri yang baik
- Menguasai Bahasa Melayu pada tahap sederhana hingga kukuh
- Mampu menilai dan menambah baik hasil penulisan sendiri



01 **Guru mengajar strategi** Tunjukkan, Bukan Beritahu

02 **Pelajar menghasilkan** draf awal

03 **ChatGPT / Snorkl** memberikan maklum balas

04 **Pelajar mengenal pasti** jurang penulisan

05 **Pelajar menyemak dan** menambah baik draf

06 **Guru menilai** bukti pembelajaran

CABARAN/ JURANG PEMBELAJARAN

01 Masa guru untuk memberikan maklum balas individu semakin terhad menjelang peperiksaan nasional.

02 Walaupun berkebolehan, pelajar masih melakukan kesilapan mudah.

03 Pelajar perlu memperbaik cara menghuraikan emosi dan peristiwa melalui strategi “Tunjukkan, Bukan Beritahu”.



Juliana Johari
Sekolah Rendah Qihua

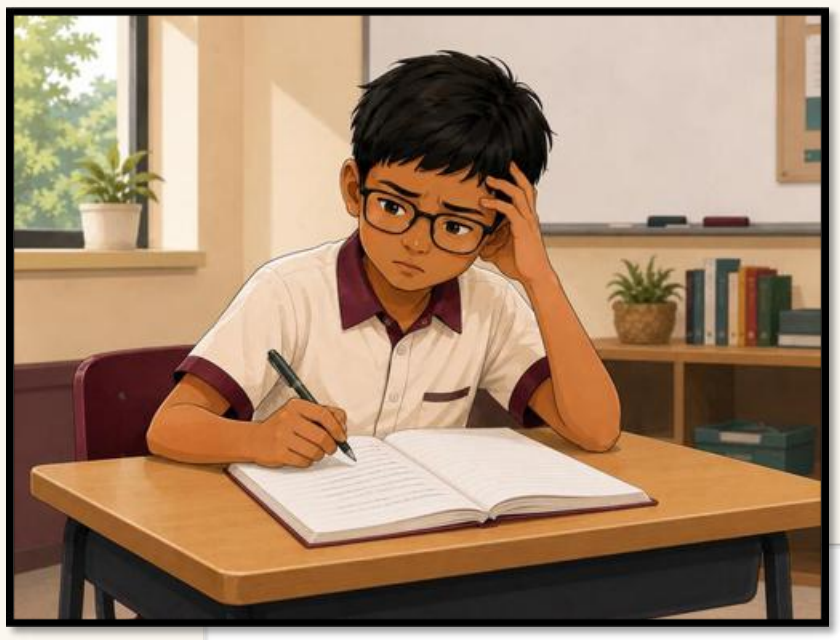


Strategi penulisan secara eksplisit membantu pelajar merancang, menyemak dan menambah baik penulisan mereka.

02

MaklumBalas Menutup Jurang

Pedagogi dahulu. Teknologi menyokong tujuan pembelajaran.



FOKUS PELAJARAN

Murid menggunakan maklum balas AI untuk mengembangkan isi cerita melalui saranan PANCAR.

1. Kenal pasti bahagian karangan yang masih kurang berkesan.
2. Gunakan maklum balas untuk menggambarkan emosi melalui tindakan, dialog dan reaksi.
3. Semak, pilih dan jelaskan penambahbaikan yang dibuat.

MENGAPA CHATGPT ATAU SNORKL?

AI membantu memberikan maklum balas yang lebih tepat pada masanya dan berfokus pada strategi PANCAR.



CONTOH TUGAS AI

Kenal pasti satu bahagian dalam karangan pelajar yang sesuai diperbaik menggunakan strategi “Tunjukkan, Bukan Beritahu”. Berikan soalan panduan; bukan jawapan.

Prasyarat penggunaan AI

Pelajar perlu dibimbing membina arahan yang jelas sebelum menggunakan AI untuk mendapatkan maklum balas.

Juliana Johari
Sekolah Rendah Qihua



AI memberi perancah• Pelajar membuat keputusan• Guru menentukan kualiti

03

Daripada Maklum Balas ke Penambahbaikan

Bukti pembelajaran terlihat melalui perubahan pada penulisan pelajar.

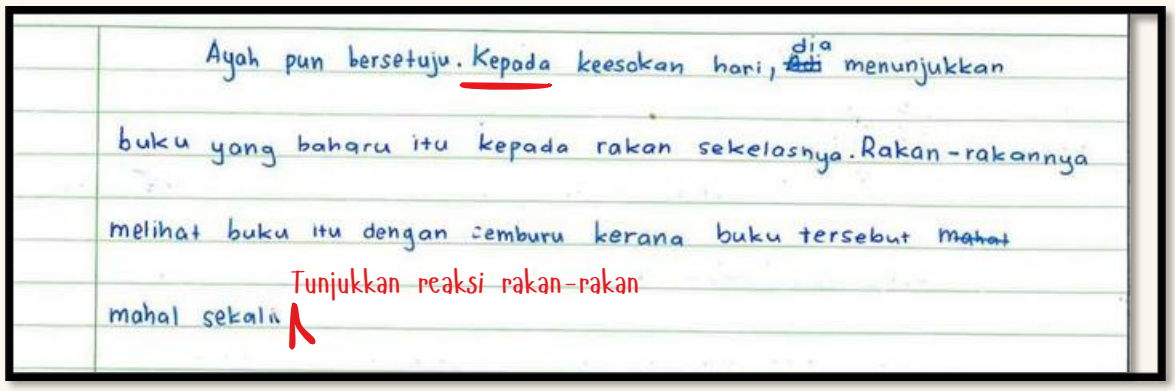
IMPAK PEMBELAJARAN

Guru mengajar strategi secara eksplisit. AI memberikan soalan panduan. Pelajar menilai, memilih dan memperbaik penulisan mereka.

Maklumbalas AI → **Penulisan baharu**

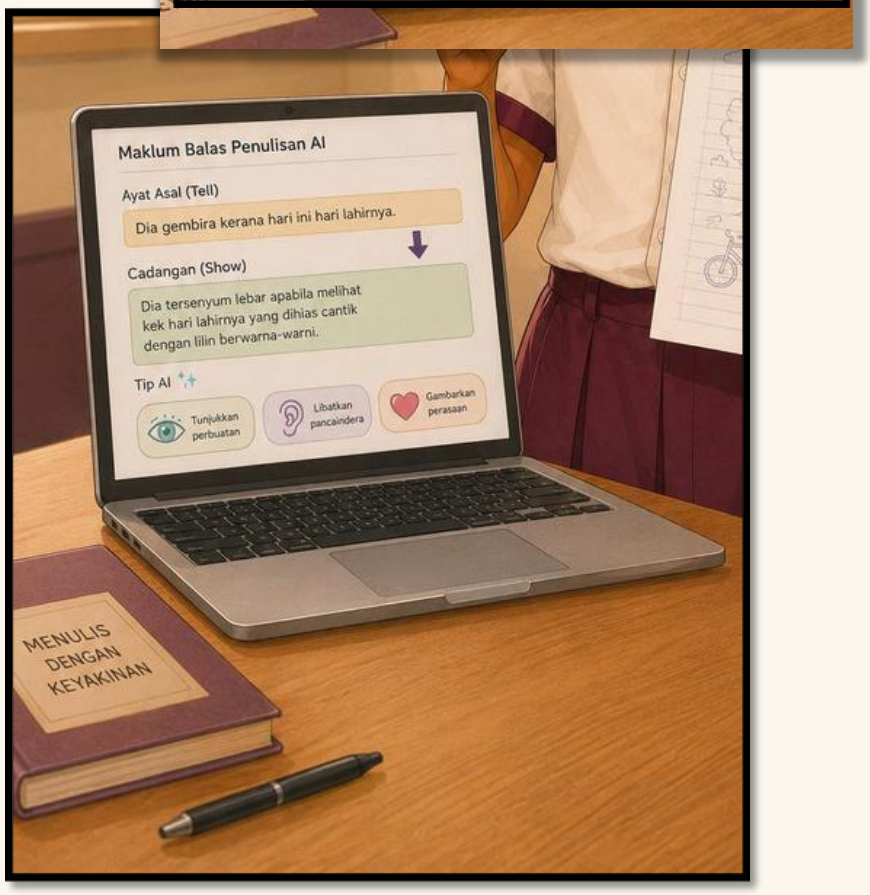


ARTEFAK 1 • KARYA PELAJAR



Ayah pun bersetuju. Kepada keesokan hari, ~~Adi~~ dia menunjukkan buku yang baharu itu kepada rakan sekelasnya. Rakan-rakannya melihat buku itu dengan cemburu kerana buku tersebut ~~mahal~~ mahal sekali.

Tunjukkan reaksi rakan-rakan



ARTEFAK 2 • SARANAN AI

Emosi: "Tunjukkan, Bukan Beritahu"

Ayat asal: "Afif berasa geram."

Cadangan: Afif menggenggam penumbuknya. Wajahnya merah padam dan nafasnya semakin deras.

Gerak tubuh dan perubahan wajah membolehkan pembaca menyimpulkan bahawa Afif marah.

Ayat asal: "Budak lelaki itu terperanjat."

Cadangan: Mata budak lelaki itu terbeliak. Tangannya terhenti di udara lalu dia berundur selangkah.

Gunakan reaksi fizikal yang dapat dilihat.

ARTEFAK 3 Maklumbalas AI yang dipilih

Tatabahasa: Pembetulan Terpilih

Teks asal	Cadangan pembetulan
Sinanan matahari	Sinaran matahari
ibu dan ayahnya siapkan kek	ibu dan ayahnya telah menyiapkan kek
Di dalam ialah buku yang Afif mahu sangat	Di dalamnya terdapat sebuah buku yang sangat diingini oleh Afif.
bertanya ayahnya kalau dia boleh	bertanya kepada ayahnya sama ada dia boleh
di dalam sekolah begnya	di dalam beg sekolahnya
Satu budak lelaki	Seorang budak lelaki
hendak tanya kalau boleh pinjam	bertanya sama ada dia boleh meminjamnya
memekik dekat budak lelaki itu	menjerit kepada budak lelaki itu

ARTEFAK 4 Penulisan yang telah diperbaik

Emosi: "Tunjukkan, Bukan Beritahu"

Ayat asal: "Rakan-rakannya melihat buku itu dengan cemburu."

Cadangan: Rakan-rakannya mengerumuni meja Adi. Mereka tidak berkelip memandang buku itu sambil berbisik sesama sendiri.

Ayat asal: "Dia hanya berfikir apa akan jadi..."

Cadangan: Jantung Adi berdegup kencang. Dia menelan air liur sambil membayangkan wajah kecewa ibu bapanya.

Gabungkan reaksi tubuh dengan fikiran watak.

Emosi: "Tunjukkan, Bukan Beritahu"

Ayat asal: "Afif berasa geram."

Cadangan: Afif menggenggam penumbuknya. Wajahnya merah padam dan nafasnya semakin deras.

Gerak tubuh dan perubahan wajah membolehkan pembaca menyimpulkan bahawa Afif marah.

Ayat asal: "Budak lelaki itu terperanjat."

Cadangan: Mata budak lelaki itu terbeliak. Tangannya terhenti di udara lalu dia berundur selangkah.

Gunakan reaksi fizikal yang dapat dilihat.

Maklum balas AI → Pelajar menilai cadangan → Pelajar memilih cadangan yang relevan → Pelajar menulis semula → Guru menyemak

Juliana Johari
Sekolah Rendah Qihua



KUMPULAN 2

PENULISAN

Membina kemahiran membina ayat dalam kalangan pelajar darjah tiga yang berkebolehan rendah



Nur Adilah Binte Khamsani
Sekolah Rendah

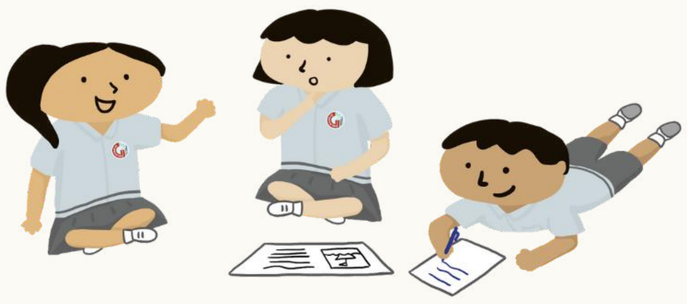
SINOPSIS

Perkongsian ini tertumpu kepada bagaimana guru memastikan pelajar berkebolehan rendah di peringkat darjah tiga belajar secara aktif. Pelajar berkebolehan rendah sememangnya memerlukan sokongan dan motivasi yang sepenuhnya. Ini dilakukan untuk memastikan pelajar tidak terasa dipinggir dan perlu melibatkan diri secara aktif di bilik darjah. Dalam perkongsian ini, guru akan berkongsi bagaimana wahana teknologi dan AI dapat menyokong pembelajaran kumpulan pelajar ini. Untuk tujuan ini, ClassPoint AI dibangunkan sebagai bahan tambahan menerusi Microsoft PowerPoint. Guru dapat menyediakan dan melaksanakan aktiviti PdP dalam satu platform yang sama. Ciri kecerdasan buatan seperti Penjanaan Idea Kuiz dan Rumusan Respons dimanfaatkan bagi meningkatkan kecekapan penyediaan bahan pengajaran serta analisis respons pelajar.

CLASSPOINT AI

MEMBINA KEMAHIRAN- PEMBINAAN AYAT DALAM KALANGAN PELAJAR DARJAH TIGA YANG BERKEBOLEHAN RENDAH

PROFIL PELAJAR



- **Pelajar Darjah 3**
- **Berkebolehan Rendah**
- **pengetahuan kosa kata lemah**
- **boleh membina ayat mudah sahaja**
- **memerlukan bimbingan dan motivasi untuk terlibat secara aktif**

CABARAN & JURANG PEMBELAJARAN

Pelajar:

- **kurang berkeyakinan untuk membina ayat yang lebih panjang**
- **sukar mengingati struktur pembinaan ayat yang betul**
- **hanya tahu struktur Siapa + Buat Apa**
- **berasa malu untuk bersuara → maklum balas segera terbatas**

KEPERLUAN PELAJAR



STRUKTUR YANG JELAS

Bimbingan struktur langkah demi langkah.



AKTIVITI MENARIK & BERMAKNA

Penglibatan aktif dan menyeronokkan.



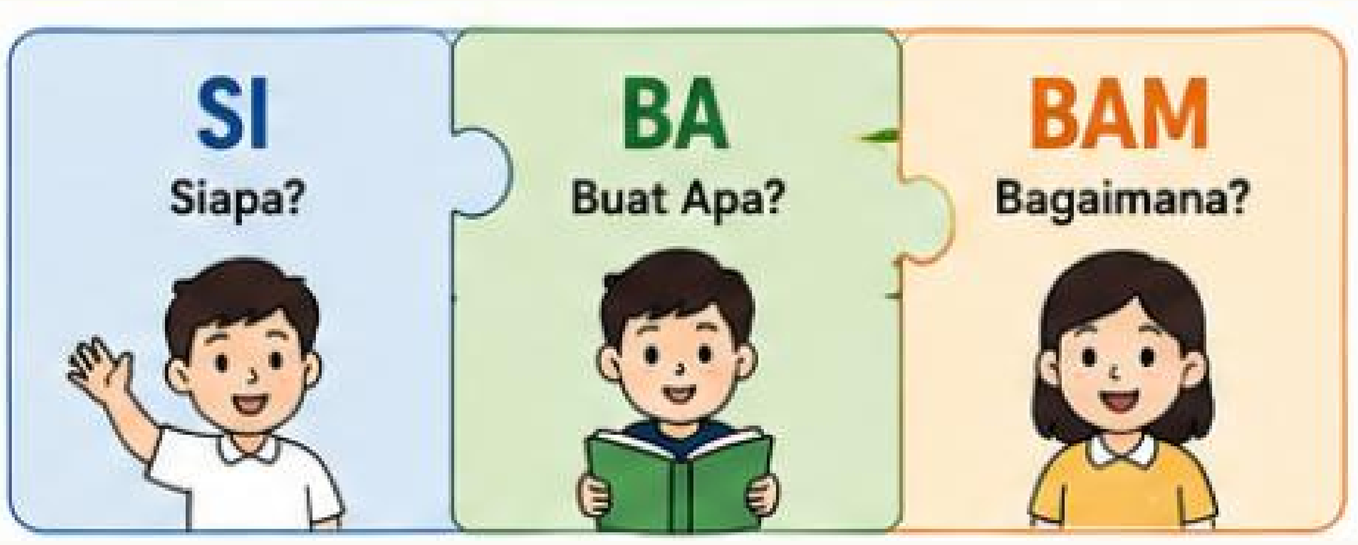
MAKLUM BALAS SEGERA

Membantu pelajar membina keyakinan diri.

Cikgu Nur Adilah Khamsani

FOKUS PELAJARAN: SiBABam

Teknik mudah untuk membina ayat yang lebih panjang.

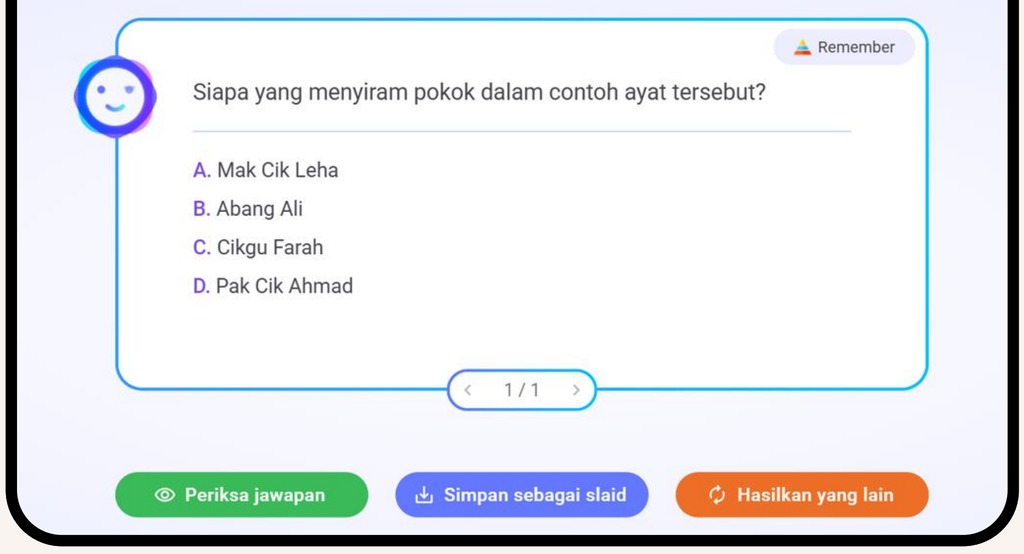


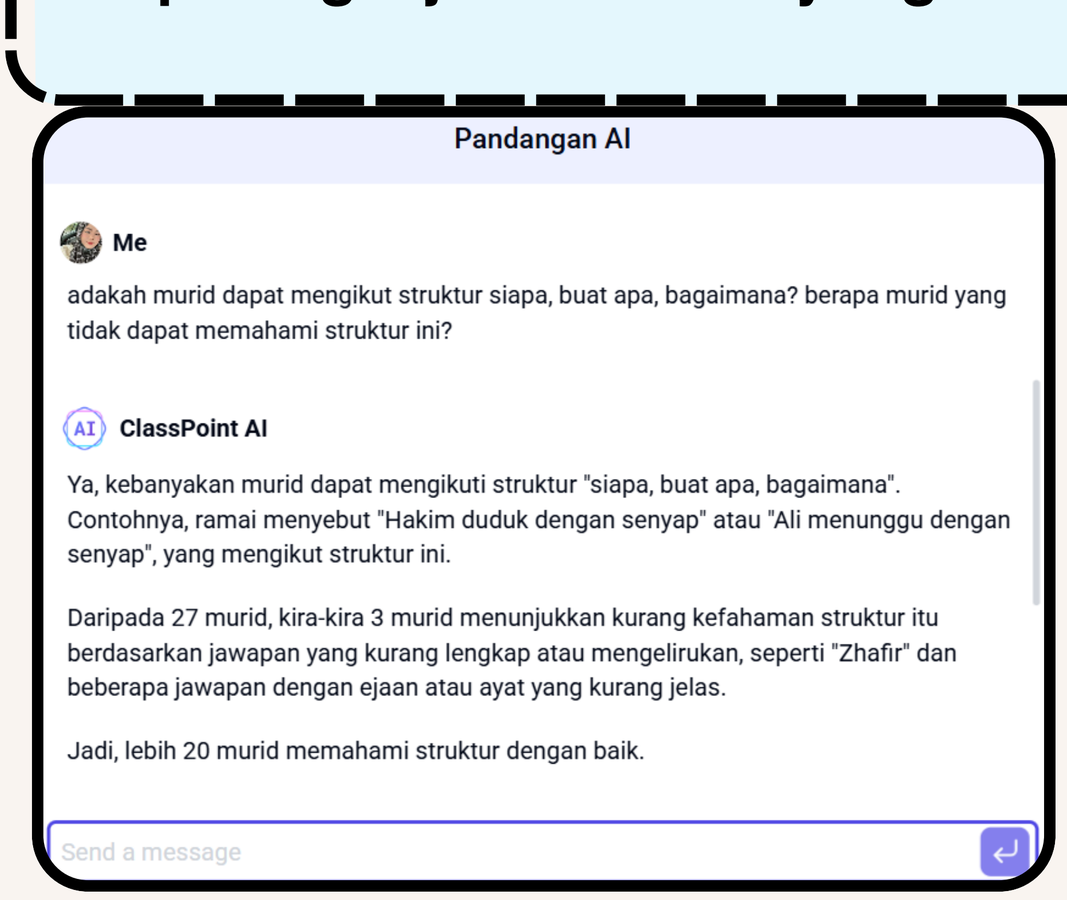
Mengapa ClassPoint AI?

ClassPoint AI ialah bahan tambahan (add-in) dalam Microsoft PowerPoint yang membantu guru merancang, melaksana dan menilai PdP dengan mudah dalam satu platform.

Penjanaan Idea Kuiz (AI)

1. menjana soalan kuiz berdasarkan slaid
2. menjimatkan masa guru membina bahan
3. pelbagai jenis soalan yang interaktif





Rumusan Respons (AI)

1. merumuskan respons pelajar dengan cepat
2. mengenal pasti pemahaman dan cabaran pelajar
3. memberi data kepada guru untuk merancang pengajaran seterusnya.

Cikgu Nur Adilah Khamsani

Impak terhadap pelajar

PENCAPAIAN MENINGKAT



Lebih ramai pelajar dapat membina ayat yang lebih panjang dan tersusun.

KEYAKINAN MENINGKAT



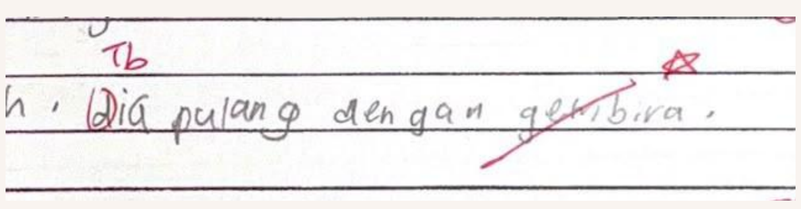
Pelajar lebih yakin untuk membina pelbagai ayat menggunakan struktur SiBABam.

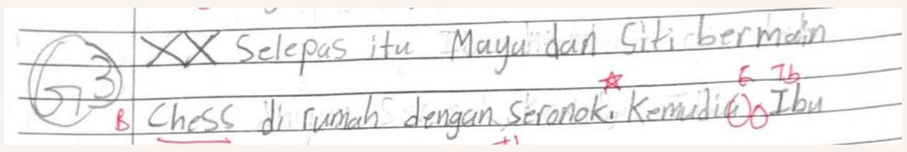
PENGLIBATAN AKTIF

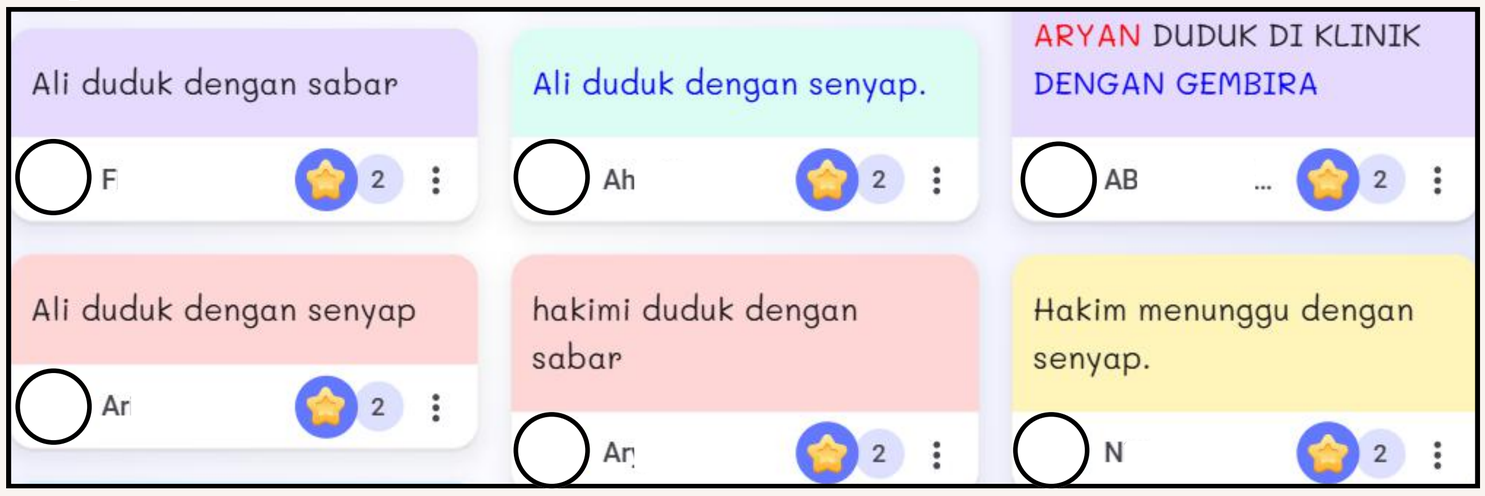


Aktiviti interaktif membuatkan mereka lebih terlibat dan seronok untuk belajar.

Contoh hasil kerja pelajar:







Impak terhadap guru



MENJIMATKAN MASA

Penyediaan bahan lebih cepat dengan bantuan AI.



ANALISIS LEBIH CEKAP

Respons pelajar dapat dirumus dan dianalisis dengan pantas.



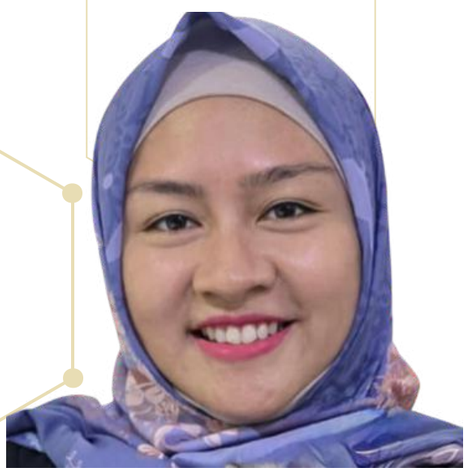
PENGAJARAN LEBIH RESPONSIF

Mudah mengenal pasti cabaran pelajar dan merancang tindakan susulan.

KUMPULAN 2

KOMUNIKASI

Meningkatkan kemahiran penyampaian lisan pelajar dalam pembentangan kerja projek secara lisan



Siti Khadijah Binte Mohammed Anis
Maktab Rendah

SINOPSIS

Perkongsian ini memperkenalkan penggunaan Claude AI dan ChatGPT sebagai wahana pengayaan untuk membantu pelajar meningkatkan kemahiran penyampaian lisan secara lebih kreatif, tersusun dan berkesan. Peserta akan didedahkan kepada teknik menghasilkan pembukaan pembentangan yang menarik, penggunaan teknik penceritaan (storytelling), variasi intonasi, gerak bahasa tubuh, penegasan idea utama serta strategi yang melibatkan audiens bagi meningkatkan keyakinan dan keberkesanan penyampaian kerja projek. Perkongsian ini juga turut memaparkan contoh-contoh prompt yang boleh digunakan untuk menjana skrip pembentangan, memperhalus gaya penyampaian, menghasilkan soalan interaktif serta memperoleh maklum balas terhadap persembahan pelajar. Pendekatan ini boleh diaplikasikan merentas pelbagai mata pelajaran seperti Kerja Projek, Bahasa Melayu Lisan, Bahas dan Pidato, sekali gus menyokong pembangunan kemahiran komunikasi dan pembelajaran abad ke-21.

CLAUDE AI
CHATGPT

SITI KHADIJAH BINTE MOHAMMED ANIS
MAKTAB RENDAH JURONG PIONEER

MENINGKATKAN KEMAHIRAN PENYAMPAIAN LISAN PELAJAR

DALAM PEMBENTANGAN KERJA PROJEK SECARA LISAN

SIAPAKAH MURID SAYA?

- Pelajar maktab rendah yang mengambil Bahasa Melayu dan juga Kerja Projek
- Menguasai bahasa Melayu pada tahap sederhana hingga kukuh
- Mampu menilai dan menambah baik hasil penyampaian sendiri

MENINGKATKAN POTENSI DALAM PENYAMPAIAN

- Pelajar dapat menghasilkan skrip penyampaian yang lebih menarik dengan bantuan Claude AI atau Chat GPT
- Skrip penyampaian yang menarik dengan teknik-teknik penglibatan pendengar (audience/listener engagement)



TEKNIK-TEKNIK PENGLIBATAN PENDENGAR

01



- Fakta menarik / trivia / statistik yang mengejutkan "Tahukah anda bahawa...?"
- Gunakan cerita / analogi / anekdot
- Teknik visualisasi – "Bayangkan dunia tanpa..." Bagaimanakah keadaannya?"

02

- Gunakan kata-kata yang membangkitkan emosi – "Saya sangat teruja kerana berpeluang berada di sini untuk berkongsi berita baik dengan anda!" atau "Bukankah ini sesuatu yang sangat menakjubkan?"
- Cabarkan pemikiran dan pemahaman sedia ada audiens tentang topik yang disampaikan.



03



- Gunakan ayat pendek / slogan / akronim dan rujuk kembali kepadanya sepanjang penyampaian.
- Gunakan visual berimpak tinggi; model, eksperimen; bahan bantu mengajar dan sebagainya.
- Adakan demonstrasi tentang produk atau idea yang ingin diperkenalkan.

04

- Libatkan audiens dalam aktiviti yang sangat ringkas, contohnya kuiz pendek.
- Sisipkan klip video pendek untuk mendapatkan pandangan daripada "pakar", "pemimpin" atau "golongan sasaran".



CONTOH PROMPT
CHAT GPT/ CLAUDE AI

(Masukkan skrip) Ini skrip pendek untuk satu pembentangan. Perbaik dan kembangkan skrip tersebut dengan memasukkan satu lagi teknik untuk menarik perhatian dan melibatkan audiens – (masukkan teknik penglibatan) – dalam pembentangan.

MENGAPA CHATGPT DAN CLAUDE AI?



AI membantu memberikan maklum skrip penyampaian yang lebih menarik dan berfokus pada strategi tertentu

IMPAK PEMBELAJARAN

Maklum balas AI memberi peningkatan kepada skrip penyampaian pelajar, dengan panduan prompt yang sesuai. Ini membantu pelajar menghasilkan penyampaian yang lebih menarik, yakin dan berkesan dalam melibatkan audiens.



KUMPULAN 2

GAMIFIKASI

Memperkukuh penguasaan kata ganda pelajar melalui permainan interaktif



Nurdayana Binte Mohd Noor
Sekolah Rendah

SINOPSIS

Perkongsian ini tertumpu kepada usaha guru memperkukuh penguasaan kata ganda pelajar melalui permainan interaktif. Penguasaan konsep kata ganda merupakan kemahiran asas yang penting bagi seorang pelajar. Ini dapat membantu mereka dalam aktiviti pemahaman bacaan, membina ayat, penulisan hinggalah pertuturan lisan. Kelemahan penguasaan kosa kata ini boleh menjejas banyak perkara. Dengan menerapkan aktiviti permainan yang berasaskan objektif pembelajaran dan disokong dengan penggunaan yang berteraskan pengaplikasian utama teknologi (KAT), pelajar akan melalui pengalaman pembelajaran kata ganda yang interaktif, berperingkat-peringkat mengikut kebolehan mereka. Pelajar juga akan mendapat maklum balas pembelajaran dengan segera. Pada masa yang sama, pelajar membina metakognisi mereka melalui aktiviti refleksi pembelajaran. Bagi menyokong aktiviti ini, Canva AI Code dipilih sebagai wahana AI yang boleh digunakan di dalam aktiviti pembelajaran.

CANVA AI CODE

1

Memperkukuh penguasaan kata ganda pelajar melalui permainan interaktif

Nurdayana Binte Mohd Noor

Sekolah Rendah Bukit View

Topik

Kata ganda bagi pelajar Darjah 5

Kemahiran Bahasa

Pelajar dapat menulis ayat dengan menggunakan kata ganda yang tepat.

Cabaran/ Jurang Pembelajaran

1. **Pelajar boleh mengenal pasti kata ganda dalam teks tetapi masih keliru apabila menggunakannya dalam ayat sendiri.**

2. **Tahap penguasaan pelajar berbeza - ada yang memerlukan sokongan manakala yang lain bersedia untuk cabaran lanjutan.**

3. **Pelajar memerlukan lebih banyak latihan aplikasi, maklum balas segera dan peluang untuk mencuba semula untuk memperbaik kesilapan.**



Bagaimanakah pelajar dapat mengukuhkan penguasaan kata ganda melalui latihan yang bertahap, interaktif dan memberikan maklum balas segera?

2

Canva AI Code menyokong pedagogi *AI yang digunakan*

AI yang digunakan : Canva AI Code

Digunakan untuk mereka bentuk permainan interaktif "Misi Kata Ganda!" tanpa memerlukan kemahiran membina arahan (prompt).

Aliran permainan

Tahap 1

Kenal pasti Kata Ganda



Tahap 2

Kenal pasti Kata Ganda berdasarkan gambar / konteks



Tahap 3

Bina ayat menggunakan Kata Ganda



Refleksi

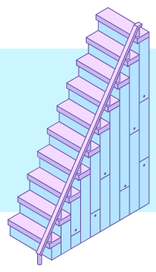
Nilai pembelajaran sendiri



Laluan Sokongan/ Ekspres

Pelajar memilih laluan tahap kesediaan mereka.

Sokongan



Ekspres



Bagaimana Canva AI code menyokong pedagogi

- **Maklum balas serta-merta** membantu pelajar mengenal pasti kesilapan dan memperbaik pemahaman.
- **Latihan bertahap** membimbing pelajar daripada mengenal pasti kepada mengaplikasikan dan membina ayat menggunakan kata ganda.
- **Laluan Sokongan dan Ekspres memenuhi tahap penguasaan pelajar yang berbeza.**
- **Pelajar membina metakognisi mereka melalui aktiviti refleksi pembelajaran.**

3

Daripada permainan kepada pembelajaran

Impak & Bukti

Impak kepada guru

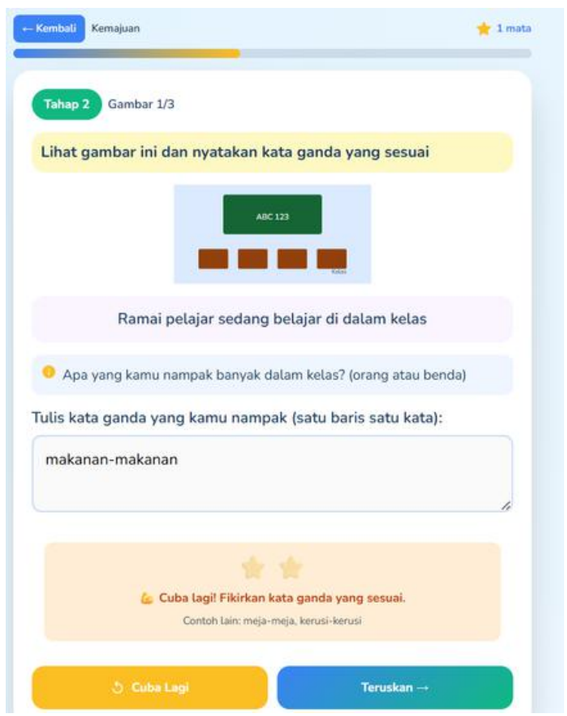
- **Menghasilkan permainan interaktif dengan lebih mudah dan pantas.**
- **Menyesuaikan aktiviti mengikut objektif dan tahap kebolehan pelajar.**
- **Membantu guru menyemak pemahaman pelajar melalui aktiviti pengukuhan.**
- **Mempelbagaikan strategi pengajaran yang kreatif dan interaktif.**

Impak kepada pelajar

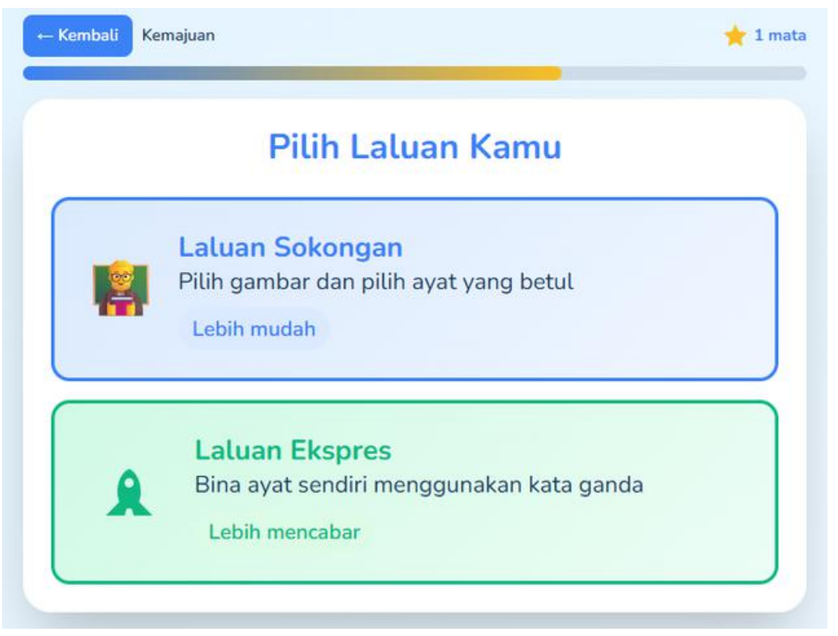
- **Meningkatkan penglibatan dan motivasi dalam pembelajaran.**
- **Mengukuhkan penguasaan kata ganda melalui latihan bertahap.**
- **Membetulkan kesilapan melalui maklum balas serta-merta.**
- **Belajar mengikut tahap kebolehan melalui laluan Sokongan dan Ekspres.**
- **Mengaplikasikan pembelajaran melalui pembinaan ayat dan refleksi.**

Permainan ‘Misi Kata Ganda’

Artefak 1 Maklum Balas Serta-merta



Artefak 2 Laluan Sokongan & Ekspres



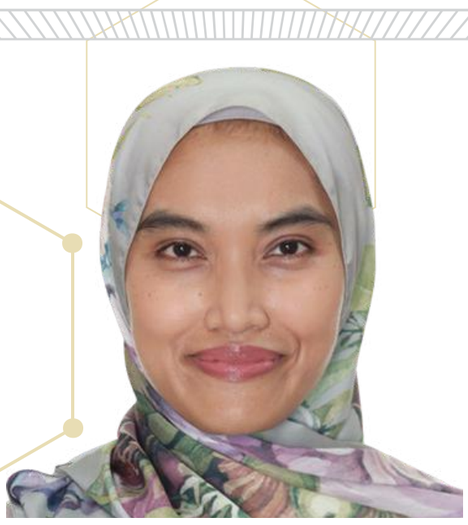
Artefak 3 - Data respons membantu guru mengenal pasti tahap penguasaan dan kesilapan pelajar

A	C	D	E	F	G	H	
student_name	score	level1_answers	level1_q1	level1_q2	level1_q3	level1_q4	level2_answers
Aaeesha	16	[0,1,2,0]	kawan-kawan	murid-murid	berlari-lari	kertas-kertas	[["Buku-buku"],["Berlari-lari"],["Murid-murid"]]
Erleez	11	[2,1,2,0]	buku	murid-murid	berlari-lari	kertas-kertas	[["murid-murid"],["burung-burung"],["makan-makanan"]
Qallista Zara	14	[0,1,2,0]	kawan-kawan	murid-murid	berlari-lari	kertas-kertas	[["Meja-meja"],["Kanak-kanak"],["Murid-murid"]]
Aiman Bin Yusman	12	[0,1,2,0]	kawan-kawan	murid-murid	berlari-lari	kertas-kertas	[["meja-meja"],["bola-bola"],["murid-murid"]]

KUMPULAN 2

KOMUNIKASI

Mengukuh kemahiran komunikasi lisan pelajar melalui gamifikasi dan pembelajaran interaktif



Nur Khairiani Binte Jamal
Sekolah Menengah

SINOPSIS

Perkongsian ini akan berfokus kepada usaha guru mengukuhkan kemahiran komunikasi lisan pelajar. Kebolehan berkomunikasi seseorang pelajar merupakan kemahiran abad ke-21 yang amat diperlukan. Bagi mengasah kemahiran ini di peringkat sekolah, ruang dan peluang perlu disediakan. Pelajar perlu membina pengetahuan secara aktif, bersedia menerima maklum balas segera dan mengukuhkan penguasaan berbahasa dalam suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan dan bermakna. Seperti contoh, membina penguasaan kosa kata, memahami maklumat serta membina respons yang sesuai berdasarkan topik yang telah dipelajari. Ini memberi peluang kepada pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan bahasa secara aktif dan menyeronokkan. Bagi mencapai tujuan ini Padlet Arcade dan Gamifikasi telah dipilih sebagai wahana AI yang membantu pelajar mengukuhkan penguasaan bahasa dan mengaplikasikannya dalam situasi perbualan dengan lebih lancar dan yakin.

PADLET ARCADE

Cikgu Nur Khairiani Jamal
Program Penyerapan Brunei 2026

MENGUKUH KEMAHIRAN KOMUNIKASI LISAN PELAJAR MELALUI GAMIFIKASI & PEMBELAJARAN INTERAKTIF



1 PENGENALAN & CABARAN BAGI PELAJAR

- Tumpuan: membangunkan penguasaan isi dalam Bahasa Melayu secara aktif dalam suasana yang menyeronokkan.
  → meningkatkan kemahiran lisan dan bertutur dengan yakin.

- Cabaran Pengajaran: Pelajar sering berasa segan dan keterbatasan isi dan kosa kata yang sesuai.

- Ruang Aktif: Membina pengetahuan secara aktif dan menerima maklum balas segera.

2 OBJEKTIF UTAMA



- Meningkatkan kelancaran & keyakinan perbualan lisan pelajar.
- Memperkaya penguasaan kosa kata melalui mod gamifikasi.
- Menyediakan persekitaran maklum balas pantas berasaskan AI.

3 SOLUSI: PADLET ARCADE & GAMIFIKASI



- Wahana AI Interaktif: Memanfaatkan AI Padlet Arcade untuk menjana permainan bahasa yang sesuai berdasarkan topik pelajaran.

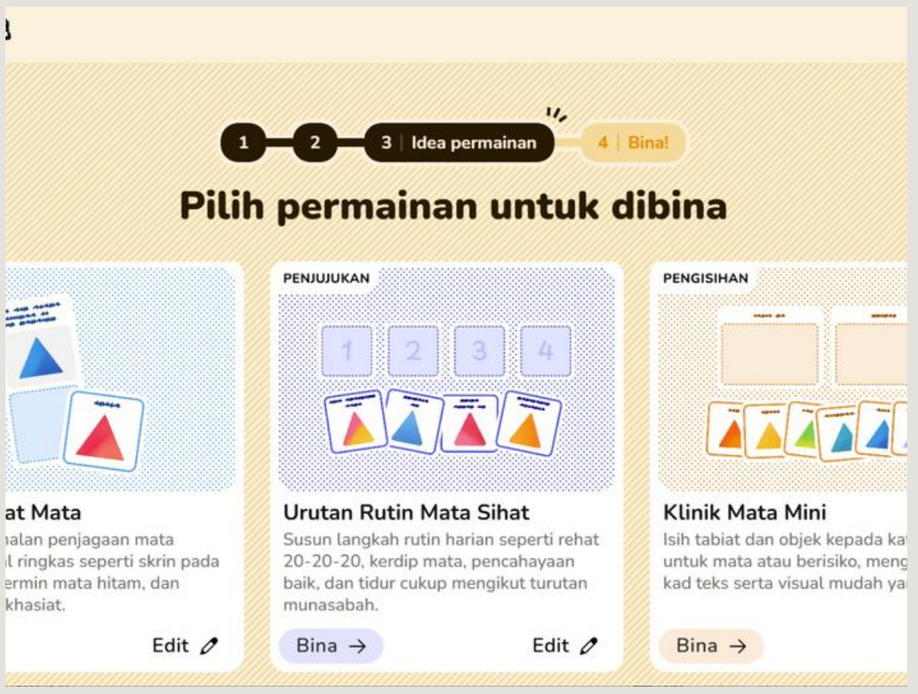
- Pengukuhan Kosa Kata: Membantu pemahaman maklumat dan penjanaan frasa kontekstual dengan lebih tepat.

PELAKSANAAN PADLET ARCADE DALAM BILIK DARJAH

1

Penjanaan Permainan Bahasa (dipacu oleh AI)

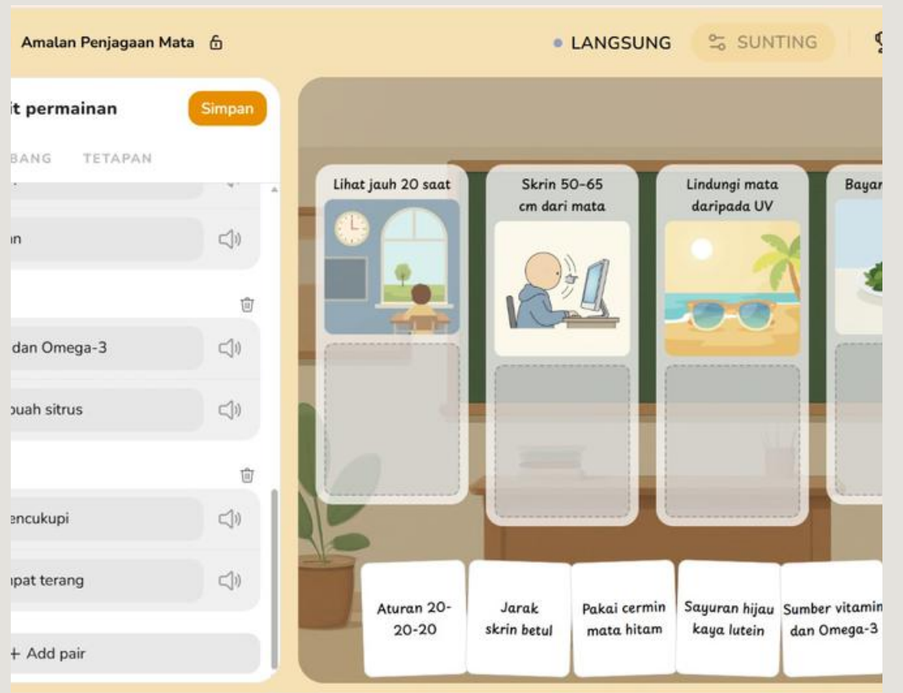
Padlet Arcade (Matching, Memory Tiles & Flashcards) mengikut topik lisan dan kosa kata yang telah dipelajari dalam bahasa pilihan .



2

Aplikasi & Aktiviti Lisan Interaktif

Pelajar bermain dalam kumpulan/individu, menyebut istilah secara tepat, dan membina ayat spontan berasaskan kad soalan.



3

Maklum Balas Segera & Carta Kedudukan

Sistem AI memberi skor serta-merta. Pelajar menyemak kesilapan sebutan/maksud dan mengukuhkan pertuturan berulang kali.





Simulasi Perbualan & Pembentangan

Pelajar mengaplikasikan kosa kata baharu dalam sesi latihan perbualan lisan di melalui aplikasi rakaman dalam portal SLS.

PELAKSANAAN PADLET ARCADE DALAM BILIK DARJAH

1 Impak Terhadap Pelajar (Pembelajaran)

- **Kelancaran & Keyakinan Bertutur: Pelajar lebih yakin menyampaikan idea dan mengurangkan rasa ragu-ragu semasa berkomunikasi lisan.**

- **Penguasaan Kosa Kata Kontekstual: Pengulangan permainan membantu memperkaya perbendaharaan kata baharu secara spontan.**

- **Pembinaan Pengetahuan Aktif: Pelajar tidak lagi pasif, sebaliknya aktif memberi respons berdasarkan topik perbincangan.**



2 Impak Terhadap Guru (Pengajaran)



- **Penyediaan Bahan dipacu oleh AI: Menjimatkan masa penyediaan bahan pengajaran interaktif yang disesuaikan mengikut aras pelajar.**

- **Penilaian Berterusan: Memudahkan guru memantau prestasi pelajar dan tahap pemahaman terhadap pengajaran secara formatif serta-merta.**

KUMPULAN 3

PEMBINAAN BAHAN

Meningkatkan literasi penilaian pelajar melalui prom tepat dan maklum balas bermakna



Siti Noordiana Sulaiman
Sekolah Menengah

SINOPSIS

Perkongsian ini mengetengahkan penggunaan fitur Kecerdasan Buatan (AI) dalam portal Ruang Pembelajaran Pelajar (SLS) bagi membangunkan sumber digital yang menyokong bahan di dalam pengajaran dan pembelajaran kurikulum JATi (Menengah). Tumpuan utama fokus kepada ketepatan penghasilan prom dan penyediaan pangkalan pengetahuan yang kukuh sebagai asas kepada kualiti maklum balas yang diterima pelajar. Maklum balas yang tepat dan selaras dengan objektif kurikulum berperanan penting dalam membina literasi penilaian pelajar iaitu keupayaan mereka untuk memahami, menilai, dan bertindak balas terhadap maklum balas yang diterima bagi meningkatkan pembelajaran kendiri mereka. Reka bentuk ini turut mengambil kira keperluan mengelakkan pengurangan 'bebanan kognitif' agar pelajar terus didorong untuk berfikir secara aktif tentang pembelajaran supaya AI berfungsi sebagai penyokong pemikiran pelajar dan bukan penggantinya.

SLS/ PROM

Meningkatkan Literasi Penilaian Pelajar Melalui Prom Tepat dan Maklum Balas Bermakna

Siti Noordiana Sulaiman

Bahagian Perancangan dan Pembangunan Kurikulum
Curriculum Planning & Development Division

Kementerian Pendidikan Singapura
Ministry of Education
SINGAPORE

Literasi Penilaian Pelajar



Kecekapan pelajar untuk menilai pembelajaran dan mengenal pasti jurang pembelajaran mereka secara tepat penting bagi:

- menyokong proses pembelajaran yang berterusan; dan
- menggalakkan pelajar bertanggungjawab terhadap pembelajaran mereka sendiri.

Integrasi Kecerdasan Buatan (AI) dalam Penilaian di SLS

Dalam Ruang Pembelajaran Pelajar (SLS), kecerdasan buatan (AI) diintegrasikan sebagai fitur penilaian untuk menyokong pelaksanaan penilaian formatif (AfL).

Salah satu fitur AI yang boleh digunakan untuk menyokong AfL ialah **Learning Feedback Assistant (SALiS)**. Ciri-ciri utamanya ialah:

- Menyediakan pembelajaran yang diperibadikan dan sokongan pembelajaran segera untuk pelajar,
- Membolehkan guru membuat penyesuaian dari segi masukan pangkalan pengetahuan kandungan dan had interaksi yang ditetapkan; dan
- Memastikan keselamatan siber dengan mengarahkan pelajar kembali kepada topik dan menyimpan rekod perbualan untuk semakan guru.

SLS AI Meningkatkan Literasi Penilaian Pelajar

Fitur SALiS boleh dimanfaatkan untuk **meningkatkan literasi penilaian** pelajar:

- Merancah proses pemikiran pelajar dengan memberikan bimbingan interaktif secara berperingkat untuk menggalakkan pelajar menilai dan membuat penambahbaikan pada hasil kerja mereka
- Memberikan maklum balas segera untuk membantu pelajar mengenal pasti dan merapatkan jurang pembelajaran

Dua Pertimbangan Penting Bagi Mereka Bentuk Fitur Prom Penilaian AI

(1) Menghasilkan Fitur Prom yang Tepat

Prom yang direka dengan baik membolehkan fitur penilaian AI untuk:

- mengenal pasti kesilapan dan jurang pembelajaran pelajar dengan tepat; dan
- memberikan pemerancahan dan maklum balas yang khusus dan tepat.

Kerangka CO-STAR untuk menghasilkan prom:

Kerangka ini memberikan panduan sistematik menghasilkan prom yang membolehkan fitur penilaian AI untuk menyediakan pemerancahan dan maklum balas yang khusus dan tepat untuk pelajar.



Government Technology Agency of Singapore (2025, April 3). *Mastering the Art of Prompt Engineering with Empower*. GovTech Singapore. www.tech.gov.sg

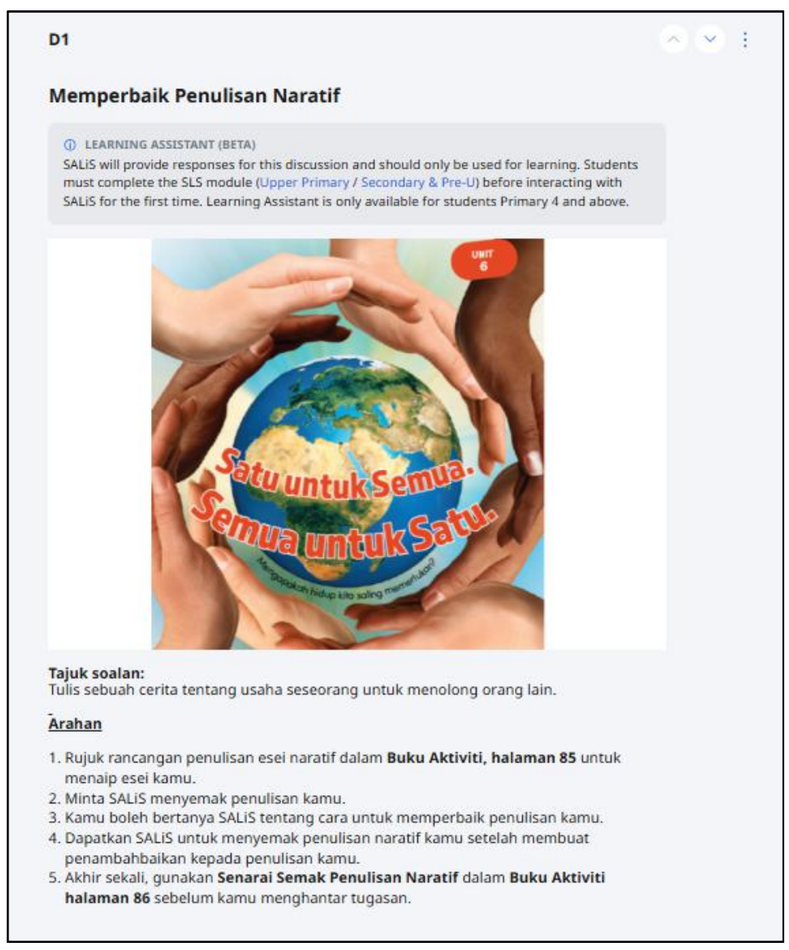
Imbas kod QR ini untuk mengakses contoh cara kerangka CO-STAR diaplikasikan dalam menghasilkan prom bagi memperbaik penulisan naratif pelajar Menengah 3.

(2) Menyediakan Pangkalan Pengetahuan yang Kukuh

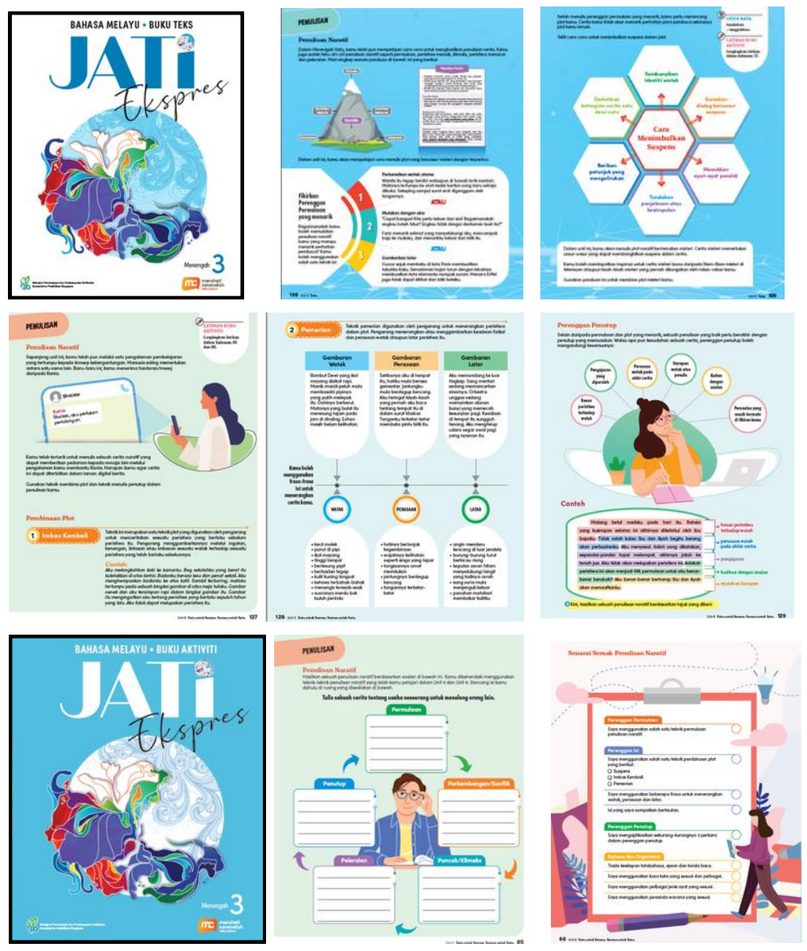
Pangkalan pengetahuan (knowledge base) ialah sumber kandungan yang disediakan untuk menentukan cakupan repons fitur penilaian AI bagi:

- menilai mutu hasil kerja pelajar,
- mengenal pasti jurang pembelajaran pelajar,
- memberikan pemerancahan untuk menggalakkan pelajar berfikir tentang idea dengan lebih mendalam; dan
- memberikan maklum balas yang khusus dan tepat.

Contoh Tugasan dan Pangkalan Pengetahuan yang Digunakan:



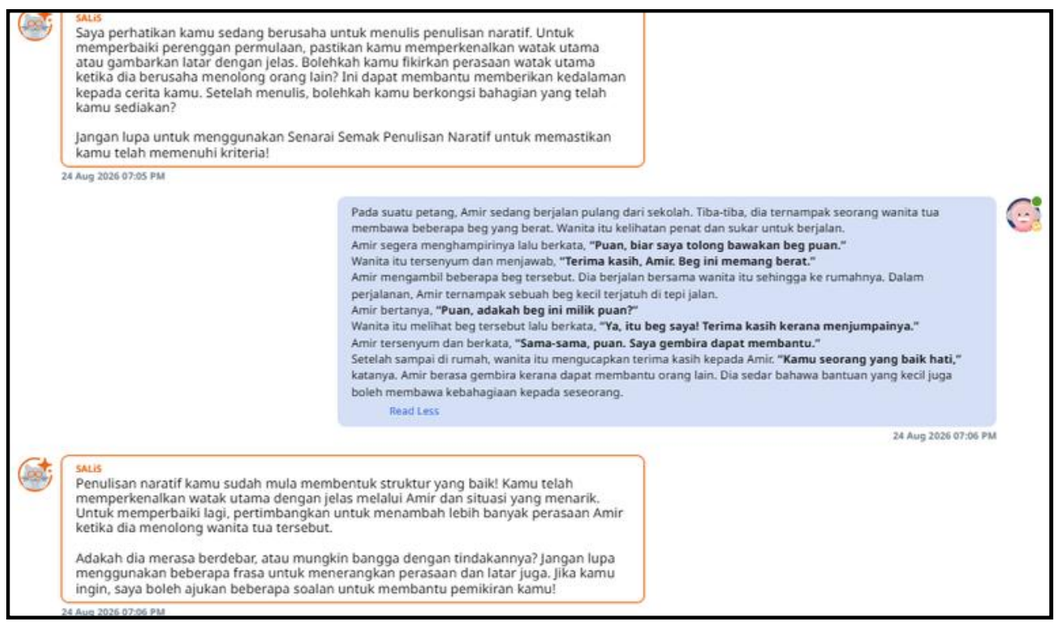
Contoh modul SLS yang menggunakan fitur SALiS

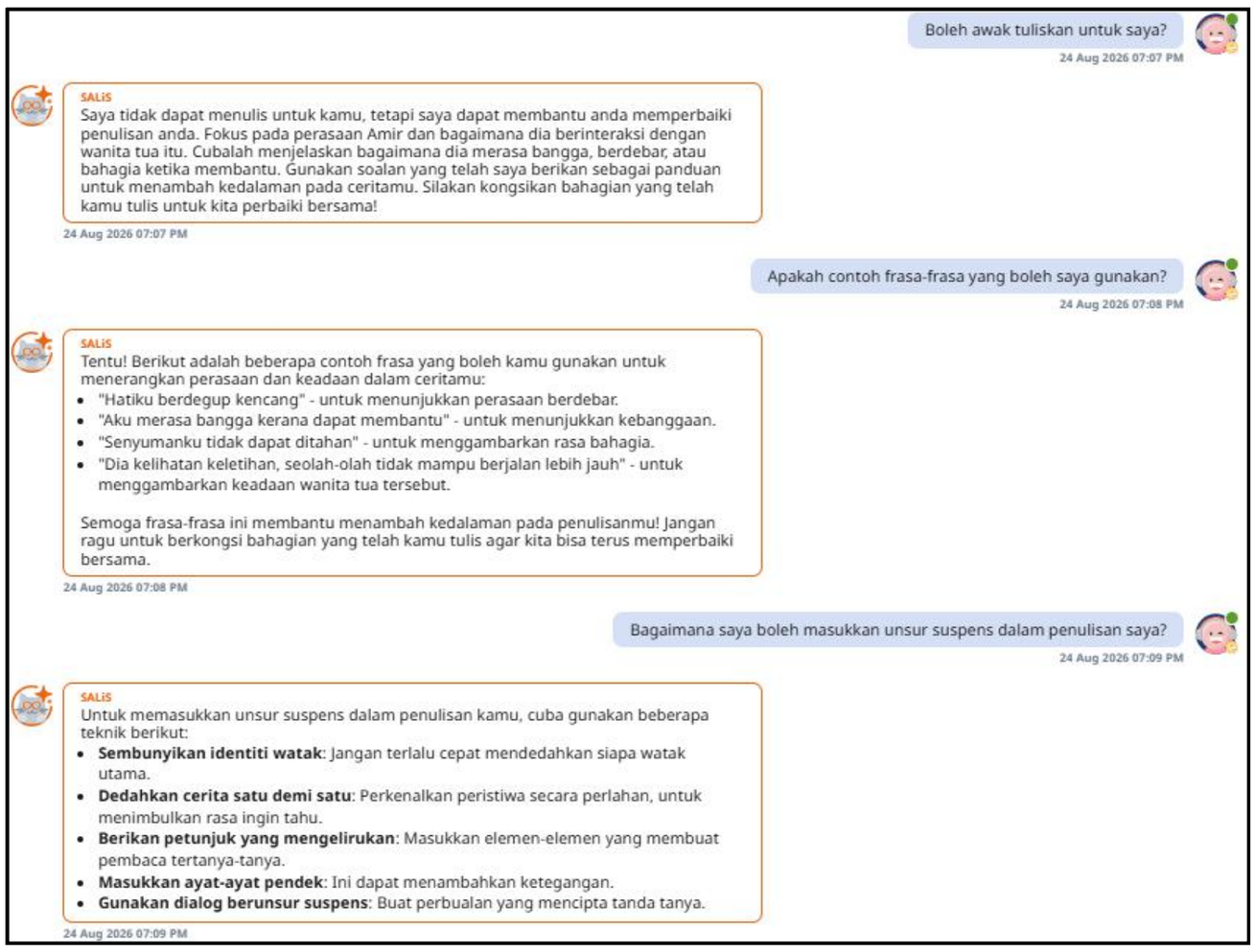


Bahan daripada JATi Buku Teks dan Buku Aktiviti Menengah 3

Artifak : Maklum Balas Fitur SALiS

SALiS memerancah pemikiran pelajar untuk mengenal pasti jurang pembelajaran dan memberikan cadangan untuk penambahbaikan.





Prom yang tepat membolehkan fitur SALiS untuk:

- Memberikan maklum balas yang khusus dan berpandukan pangkalan pengetahuan yang ditetapkan; dan
- Memainkan peranan sebagai penyokong pemikiran pelajar dan memastikan pelajar terus berfikir secara aktif.

KUMPULAN 3

KOMUNIKASI

Membimbing dan meningkatkan metakognisi pelajar melalui maklum balas segera



Nuraishah Binte Jamal Abdul Nasir
Sekolah Rendah

SINOPSIS

Penggunaan teknologi amat penting bagi pelajar Generasi Alpha. Perkongsian ini akan menjelaskan bagaimana dalam pengajaran kemahiran lisan mampu memperkukuh bacaan lantang dan penerangan gambar melalui sistem maklum balas serta-merta yang membimbing murid menilai prestasi mereka secara mendalam. Rakaman respons lisan membantu pelajar mengenal pasti kekuatan dan kelemahan mereka dalam sebutan, intonasi, kelancaran dan penggunaan bahasa. Maklum balas ini mencetuskan proses metakognisi apabila pelajar mula menganalisis cara mereka berfikir, menetapkan strategi penambahbaikan dan memantau kemajuan diri. Latihan berterusan yang disokong refleksi bermakna meningkatkan keyakinan, ketepatan komunikasi dan keupayaan bertutur, sekali gus mewujudkan pembelajaran kendiri yang lebih berkesan dan berpusatkan pelajar. Turut dikongsi sama bagaimana Snorkl menyokong pembelajaran ini.

SNORKL

Diperkasa AI Berpusatkan Pelajar

DAZHONG PRIMARY SCHOOL

Nuraishah Binte
Jamal Abdul Nasir

Memperkasa setiap pelajar untuk bertutur dengan yakin



Profil Pelajar Darjah 2



Kemajuan Tinggi



Kemajuan Sederhana



Kemajuan Rendah

- Kelas terdiri daripada pelajar pelbagai tahap kesediaan pembelajaran
- Secara keseluruhan, kelas menunjukkan motivasi untuk belajar

Cabaran Pembelajaran

- Pelbagai tahap kesediaan pembelajaran menjadikan *differentiated instruction (DI)* suatu keperluan
- Sebahagian pelajar masih memerlukan bimbingan guru secara berterusan agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik
- Kekangan masa menyukarkan guru untuk mendengar respons setiap pelajar secara individu dan menilai tahap kemahiran bertutur mereka

Nuraishah Binte Jamal Abdul Nasir

Objektif Pembelajaran



- Pelajar dapat **bertutur** tentang gambar yang diberikan dengan menggunakan kosa kata dan ayat yang sesuai
- Pelajar dapat **memberikan pendapat** tentang perbuatan watak-watak dalam gambar
- Pelajar dapat **menggunakan maklum balas** yang diberikan oleh Snorkl untuk meningkatkan prestasi mereka

Proses Pembelajaran



Guru memberikan panduan dan perancah untuk pembelajaran pelajar terlebih dahulu

Murid membuat rakaman dan membuat penyemakan kendiri sebelum menghantar rakaman mereka ke Snorkl

Selepas mendapat maklum balas, murid akan menambah baik daripada percubaan pertama dan merakam buat kali kedua

Mengapa Snorkl?



- Pelajar dapat **menerima maklum balas dengan serta merta**
- **Meningkatkan penglibatan pelajar** dalam kelas kerana ia menggalakkan pelajar yang pendiam untuk merakam jawapan mereka
- Memudahkan guru untuk menjalankan **pembelajaran berbeza**

Impak Pembelajaran (Pelajar)

- Pelajar **lebih berdikari** dari segi membuat penilaian kendiri kerana Snorkl menggalakkan pelajar untuk melakukan yang sedemikian:

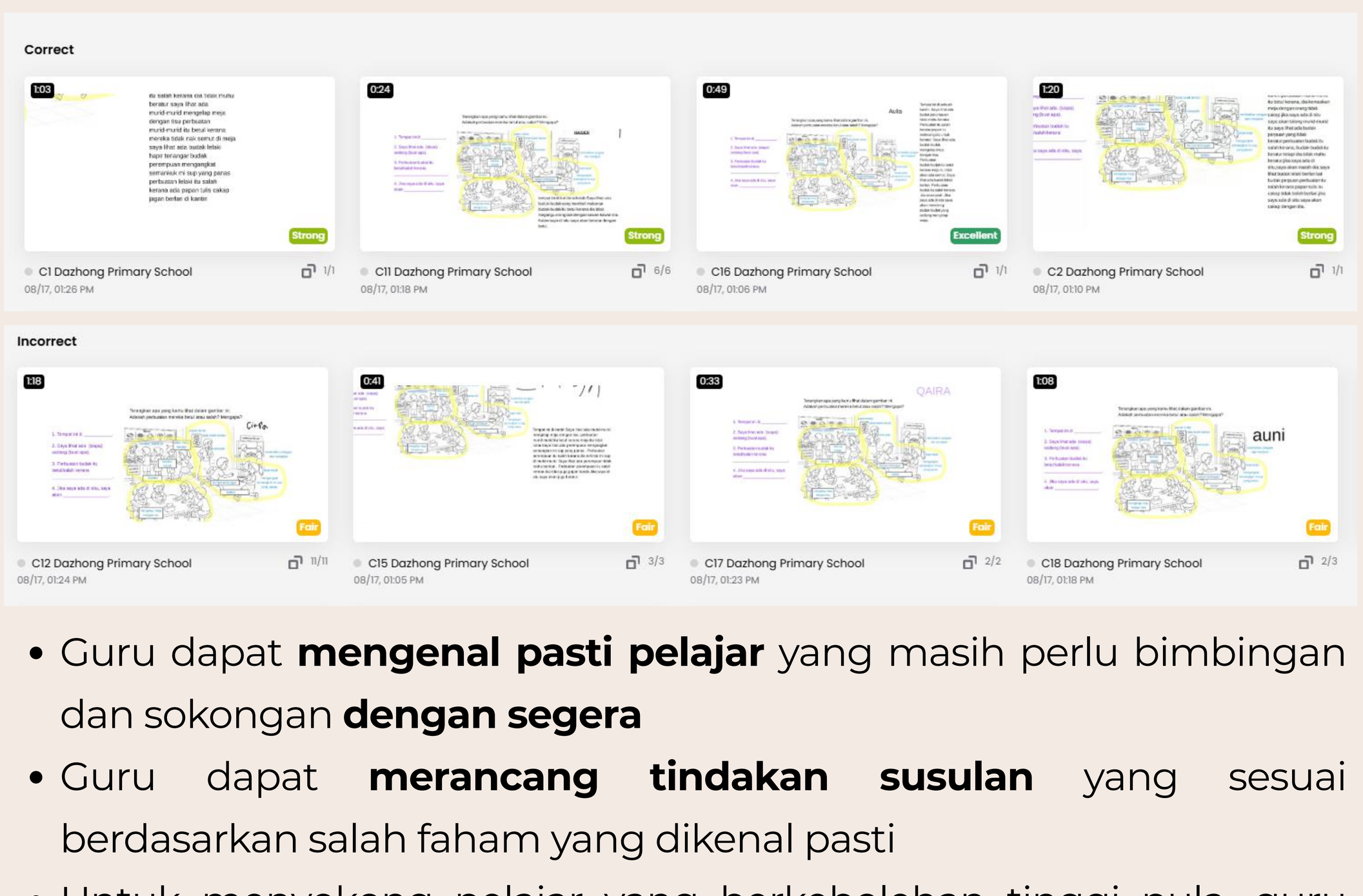


- Penggunaan Snorkl dapat **memupuk metakognisi** dalam pelajar
- Pelajar teruja untuk mencuba sesuatu yang baharu dan bermotivasi untuk **meningkatkan prestasi** mereka sendiri

Artefak 1: Hasil kerja murid

Impak Pembelajaran (Guru)

Artefak 2: Hasil kerja murid sepintas lalu di Snorkl



- Guru dapat **mengenal pasti pelajar** yang masih perlu bimbingan dan sokongan **dengan segera**
- Guru dapat **merancang tindakan susulan** yang sesuai berdasarkan salah faham yang dikenal pasti
- Untuk menyokong pelajar yang berkebolehan tinggi pula, guru **boleh mengubah suai aktiviti** mengikut tahap kesediaan murid

AI menyokong guru. Guru memperkasa pembelajaran.

KUMPULAN 3

KOMUNIKASI

Membina kemahiran berkomunikasi dan kolaborasi pelajar melalui pengajaran dan pembelajaran dialogik



Adinursuryani Binte Mohamed Rashid
Sekolah Menengah

SINOPSIS

Perkongsian ini menumpukan kepada pembangunan kemahiran berkomunikasi pelajar sebagai kecekapan teras abad ke-21 didahulukan. Pelajar digalakkan berfikir jelas, menyampaikan maksud dengan yakin, serta berinteraksi secara dialogik ketika berkolaborasi bersama rakan. Pendekatan pengajaran dan pembelajaran dialogik digunakan untuk membantu pelajar mencabar idea, memperhalusi pemikiran dan membina hujah. Wahana Genially menyediakan soalan terbuka yang memerlukan pelajar mencari maklumat, menilai sumber, menyangkal pandangan rakan dan mempertahankan hujah menggunakan data dan bukti. Perbincangan diteruskan dalam Parlay Ideas, manakala Parlay Genie menawarkan soalan susulan dan maklum balas berpandukan rubrik yang disediakan guru untuk menyokong proses penilaian dan komunikasi pelajar secara berkesan.

GENIALLY DAN PARLAY

Membina Kemahiran Berkomunikasi dan Kolaborasi Pelajar

Melalui *Pengajaran & Pembelajaran Dialogik*

JURANG PEMBELAJARAN

Idea tidak tersusun dan kurang mendalam

Pelajar mampu menjana isi, tetapi menghadapi kesukaran untuk menyusun, menghuraikan dan mengembangkan idea dengan jelas dan mendalam.

Perspektif masih sehala

Pelajar cenderung menyampaikan pandangan sendiri tanpa membina respons berdasarkan idea rakan atau mempertimbangkan perspektif yang berbeza.

Kemahiran berfikir secara kritis masih perlu diperkukuh

Pelajar memerlukan lebih banyak peluang untuk menyoal, memberi justifikasi, mencabar idea secara konstruktif serta membina pengetahuan melalui perbincangan bersama.

PROFIL PELAJAR

- Berkeupayaan sederhana hingga tinggi
- Bermotivasi dan bertanggungjawab
- Mampu berkomunikasi secara spontan

PENGAJARAN & PEMBELAJARAN DIALOGIK

Pengajaran dan pembelajaran dialogik ialah pendekatan yang menggunakan perbualan dan perbincangan yang terancang untuk membantu pelajar membina dan mengembangkan pengetahuan bersama-sama.

Daripada hanya memberi jawapan, pelajar digalakkan untuk:



Berlandaskan pendekatan *Dialogic Teaching & Learning* oleh Robin Alexander (2008), dialog yang berkesan bersifat:

- **Kolektif** – belajar bersama-sama
- **Timbal balik** – mendengar dan memberi respons kepada idea rakan
- **Menyokong** – setiap idea dihargai dan diterokai
- **Kumulatif** – membina dan mengembangkan idea yang telah dikemukakan
- **Bertujuan** – perbincangan mempunyai matlamat pembelajaran yang jelas



Bagaimanakah kita mengubah perbualan biasa kepada dialog yang membina pengetahuan?

Adinursuryani Binte Mohamed Rashid

MATLAMAT PELAJARAN

1. **Menyampaikan & mempertahankan pendapat**

   Menyatakan dan memberikan justifikasi terhadap pendapat tentang isu semasa dengan menggunakan contoh yang relevan serta bahasa yang sesuai.

2. **Membina dialog bersama rakan**

   Membina, menyoal dan mencabar idea rakan secara sopan dan dengan menggunakan penanda wacana yang sesuai.

3. **Memperkembangkan pemikiran**

   Menggunakan pandangan dan maklum balas untuk memperhalusi idea serta membina hujah yang lebih kukuh.

PROSES & TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

SOKONGAN AI

1 TEROKA & BINA PENGETAHUAN

GENIALLY



- Aktiviti gamifikasi untuk meneroka isu semasa.
- Menyokong hujah sendiri dan mencabar pendapat rakan - pemikiran kritis.
- Membina pemahaman bersama sebagai asas pengetahuan.

Gamifikasi • Interaktif • Penerokaan

2 BINCANG & BINA IDEA

PARLAY IDEAS



- Perbincangan *round robin* berstruktur dalam ***Parlay Ideas***.
- Menyatakan pendapat dan memberikan justifikasi.
- Membina, mencabar dan menyoal idea rakan menggunakan penanda wacana.

Kolaborasi • Dialog • Inklusif

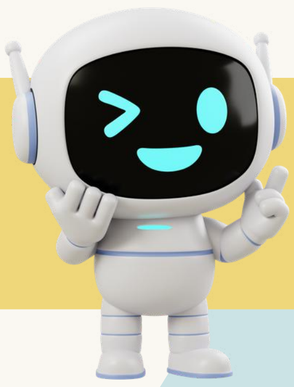
3 RESPONS & PERHALUSI

PARLAY GENIE



- ***Parlay Genie*** mengemukakan soalan susulan untuk memperdalam pemikiran.
- AI memberikan maklum balas berpandukan rubrik guru.
- Pelajar menilai dan memperhalusi respons mereka.

AI • Berpandu • Maklum balas



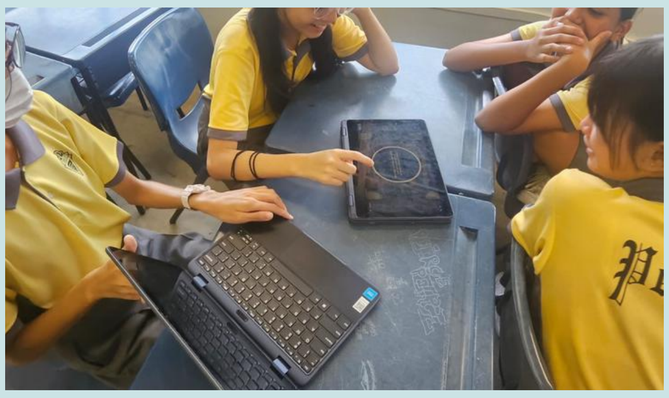
AI bukan menggantikan pemikiran atau pembelajaran pelajar - AI menyokong pelajar untuk berfikir dengan lebih mendalam.

Adinursuryani Binte Mohamed Rashid

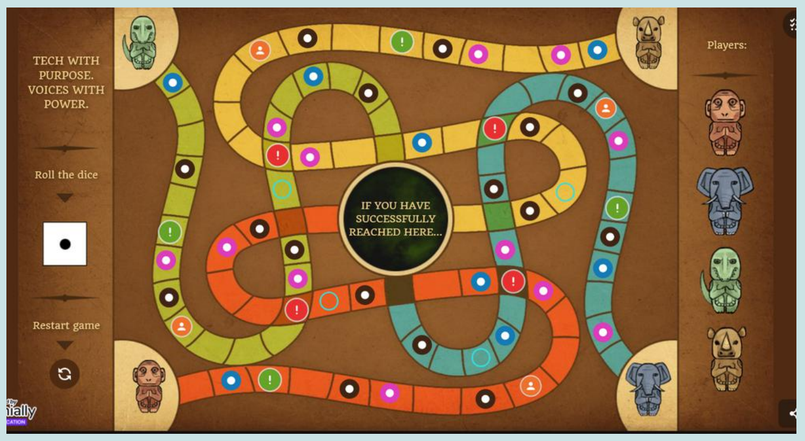
Hasil, Impak, & Suara Pelajar

PELAJAR MENEROKA & BERMAIN *GENIALLY* (GENIALLY.COM)





Pelajar aktif berkolaborasi, mempertahankan pandangan sendiri, berfikir secara kritis, dan kekal bermotivasi melalui gamifikasi.



Contoh paparan permainan *Genially*.

Imbas kod QR untuk cuba!

MEMBINA IDEA & BERDIALOG BERSAMA RAKAN (PARLAYIDEAS.COM)

Soalan:

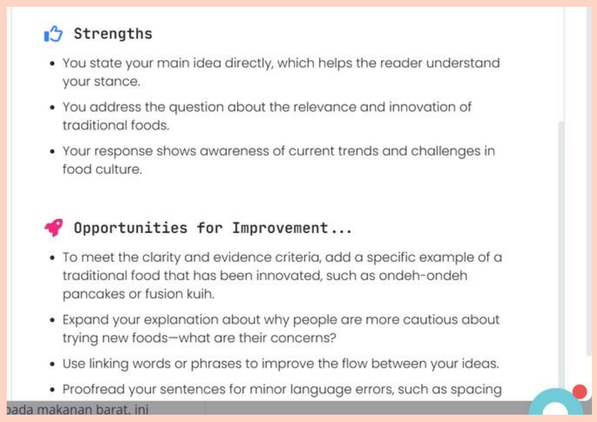
Pada pendapat kamu, perlukah makanan tradisional melalui proses inovasi atau pembaharuan untuk terus kekal relevan? Berikan alasan dan contoh yang sesuai.



Perbincangan *Round Robin*

Contoh respons awal

"Pada pendapat saya, makanan tradisional perlu melalui proses inovasi atau pembaharuan supaya terus kekal relevan. Hal ini kerana golongan muda pada zaman sekarang lebih tertarik kepada makanan yang mempunyai rupa dan rasa yang menarik."



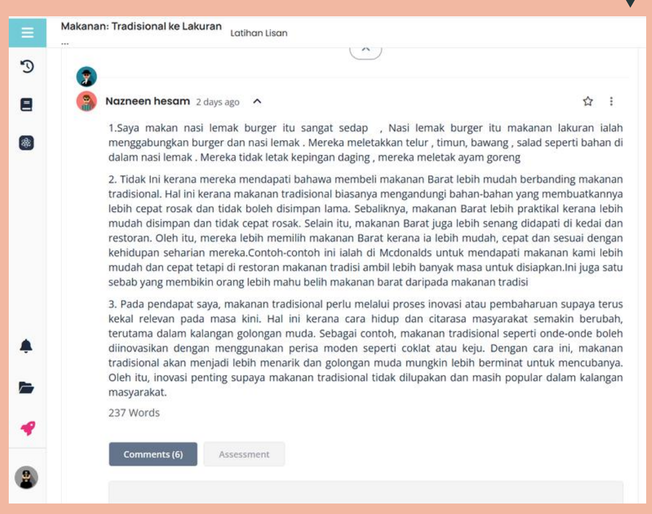
Parlay Genie (AI) memberikan maklum balas khusus.



Contoh-contoh maklum balas rakan-rakan sebaya.

Contoh respons yang telah diperbaik

"Pada pendapat saya, makanan tradisional perlu melalui proses inovasi atau pembaharuan supaya terus kekal relevan. Hal ini kerana golongan muda pada zaman sekarang lebih tertarik kepada makanan yang mempunyai rupa dan rasa yang menarik. Sebagai contoh, makanan tradisional seperti kuih lapis boleh dibuat dalam pelbagai perisa seperti coklat atau keju. Dengan cara ini, lebih ramai orang terutama golongan muda akan berminat untuk mencuba makanan tradisional. Oleh itu, inovasi penting supaya makanan tradisional tidak dilupakan dan masih popular pada masa akan datang."



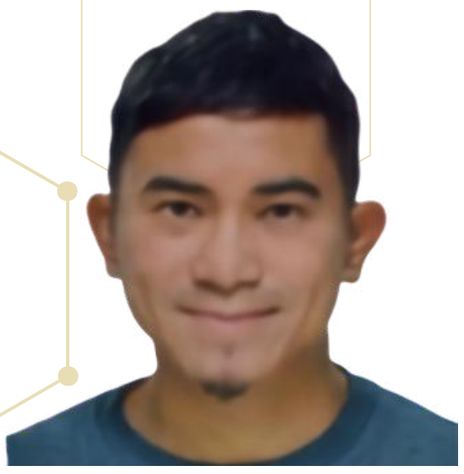
LEBIH YAKIN MENYUARAKAN PENDAPAT ✸ **KEUPAYAAN MEMPERBAIK IDEA** ✸ **RESPONS LEBIH BERKUALITI**

Adinursuryani Binte Mohamed Rashid

KUMPULAN 3

DIDIK HIBUR

Menyemai rasa cinta pelajar terhadap pembelajaran peribahasa melalui pendekatan multimodal



Muhammad Luqman Bin Mohd Shapie
Sekolah Rendah

SINOPSIS

Perkongsian ini memberikan perhatian kepada usaha guru untuk menyemaikan rasa cinta terhadap peribahasa kepada pelajar darjah tiga yang baharu diperkenalkan kepada peribahasa Melayu. Secara tradisional, pelajar akan mengenali peribahasa dan menghafal makna. Untuk mengelakkan rasa bosan menghafal dan akhirnya menjadikan pelajar berasa jenuh, guru memperkenalkan lagu-lagu yang dicipta dengan bantuan AI. Kesemua lagu yang dicipta ini berdasarkan senarai peribahasa yang terdapat di dalam buku teks.Unsur didik hibur ini digunapakai bagi menerapkan keseronokan dalam pembelajaran peribahasa sekaligus menyemai rasa cinta terhadap pembelajaran peribahasa. Penggunaan audio dan visual diyakini dapat membantu pelajar memahami peribahasa dengan lebih pantas dan berkesan. Wahana AI yang digunakan untuk menyokong pembelajaran ini antaranya ChatGPT, Grok AI dan Suno.

CHATGPT, GROK AI DAN SUNO

CABARAN 1

Daripada "HAFAL" kepada "CiNTA"

Muhammad Luqman
Bin Mohd Shapie

GONGSHANG PRIMARY SCHOOL

Menyemai Rasa Cinta Pelajar terhadap Pembelajaran Peribahasa melalui Pendekatan Multimodal

KONTEKS

- Pelajar Darjah 3
- Baru diperkenalkan kepada peribahasa Melayu
- Peribahasa berdasarkan senarai dalam buku teks



PENDEKATAN TRADISIONAL

- Kenali peribahasa
- Hafal makna
- Ulang kaji

CABARAN

- Menghafal boleh menjadi monoton
- Kurang rangsangan emosi dan imaginasi
- Risiko pelajar berasa bosan/jenuh
- Peribahasa mungkin dilihat sebagai "perkara untuk dihafal", bukan sesuatu yang menyeronokkan

HAFAL → JEMU

- ✕ Dengar sahaja
- ✕ Baca sahaja
- ✕ Hafal makna
- ✕ Ulang kaji tanpa kaitan

Peribahasa susah nak faham... kena hafal lagi. Bosannya...



DENGAR + LIHAT + NYANYI → SERONOK → SUKA BELAJAR

DENGAR

Dengar lagu peribahasa

LIHAT

Lihat visual, gambar dan komik

NYANYI

Nyanyi lagu, pelbagai genre dan rentak lagu menarik



Rangsang emosi	Bina imaginasi	Lebih bermakna	Suka belajar, ingatan tahan lama

PERSOALAN PENCETUS

"Bagaimana kita boleh membuat pelajar bukan sekadar tahu peribahasa, tetapi suka mempelajarinya?"

Belajar dengan pelbagai cara, hati gembira, ilmu bermakna!

GONGSHANG PRIMARY SCHOOL

Muhammad Luqman
Bin Mohd Shapie

PENDEKATAN:
Belajar Peribahasa Secara Multimodal

2

Peribahasa + Muzik + Visual + Didik Hibur =
Pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna

APA YANG DILAKUKAN OLEH GURU?

- Menggunakan senarai peribahasa daripada buku teks
- Mencipta lagu berdasarkan peribahasa tersebut
- Menggabungkan unsur audio dan visual
- Memberi peluang pelajar belajar melalui pengalaman yang lebih menyeronokkan



EMPAT UNSUR MULTIMODAL

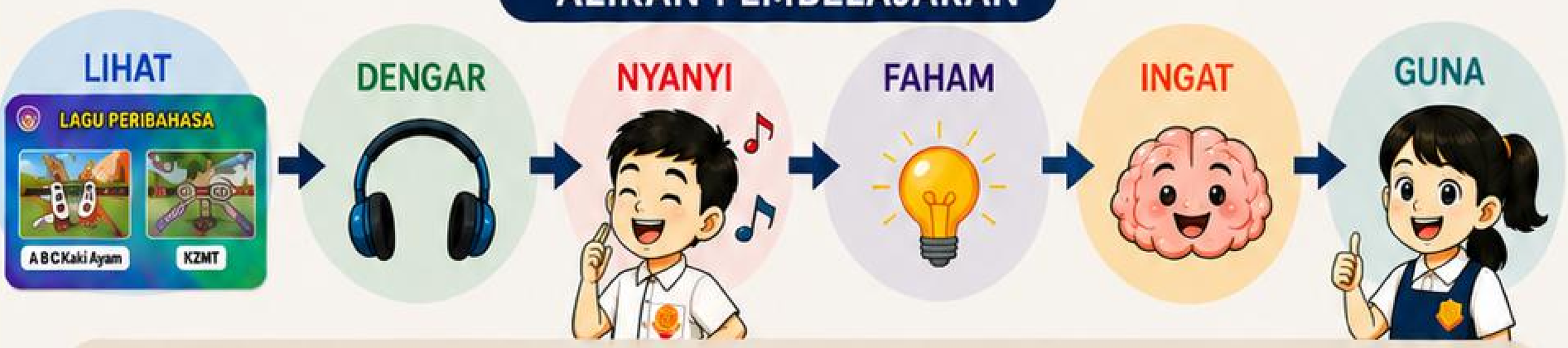
AUDIO
Lagu, melodi, irama, pengulangan

VISUAL
Imej/ilustrasi yang membantu menggambarkan maksud

BAHASA
Peribahasa + maksud + penggunaan dalam konteks

EMOSI & DIDIK HIBUR
Seronok, santai, mudah diingati

ALIRAN PEMBELAJARAN



Pembelajaran menjadi lebih seronok, mudah diingat dan dapat digunakan dalam kehidupan seharian!

FOKUS PEDAGOGI

- Bukan sekadar menghafal maksud
- Membina pengalaman positif terhadap pembelajaran peribahasa
- Menyemai rasa ingin tahu dan keseronokan



CONTOH LAGU PERIBAHASA

Belajar dengan pelbagai cara, hati gembira, ilmu bermakna!

AI sebagai Rakan Guru, Bukan Pengganti Guru

Daripada Peribahasa kepada Lagu: Bagaimana AI Menyokong Guru?

3

GONGSHANG PRIMARY SCHOOL

Muhammad Luqman
Bin Mohd Shapie

WAHANA AI YANG DIGUNAKAN

ChatGPT

- Membantu menjana idea
- Membina/menambah baik lirik
- Menyesuaikan bahasa dengan tahap pelajar

Grok AI

- Menyokong proses menjana idea dan kandungan kreatif
- Membantu meneroka pendekatan penyampaian

Suno

- Menghasilkan lagu berdasarkan lirik/idea
- Menyediakan elemen muzik yang menjadikan pembelajaran lebih menarik

PROSES PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Peribahasa dalam buku teks

↓

Idea & lirik

↓

Semakan dan penyesuaian guru

↓

Penjanaan lagu dengan AI

↓

Audio + visual

↓

Aktiviti pembelajaran pelajar

PERANAN GURU

- Guru memilih kandungan
- Guru menentukan kesesuaian bahasa
- Guru menyemak ketepatan maksud peribahasa
- Guru menentukan kesesuaian lagu dengan objektif pembelajaran

AI menjadi alat sokongan kreativiti, bukan pengganti pertimbangan pedagogi guru

IMPAK PEMBELAJARAN

Peribahasa lebih mudah difahami melalui lagu yang menarik

Pelajar lebih terlibat, seronok dan bermotivasi untuk belajar

PENUTUP

"Matlamatnya bukan menjadikan peribahasa lebih mudah dihafal semata-mata, tetapi menjadikan pelajar seronok sehingga mereka mahu terus mempelajarinya.

Teknologi berubah, tetapi **PERANAN Guru** kekal utama.
AI membantu, **GURU** membimbing, Fikiran **PELAJAR** berkembang.

KUMPULAN 4

PENULISAN

Membina kemahiran penulisan fungsional pelajar: Menggabung Idea dan Huraian



Liyana Binte Mohamed Ali
Sekolah Menengah

SINOPSIS

Perkongsian ini akan menyerlahkan bagaimana pelajar mengembangkan idea dalam menambah nilai mutu penulisan fungsional mereka. Penulisan fungsional ini menjadi fokus kerana berdasarkan pemantauan hasil kerja harian pelajar yang menghadapi kesukaran dalam menghuraikan isi dengan jelas dan lengkap. Bagi tujuan ini, pelajar perlu disokong dan dilatih untuk menjana idea, mempertimbangkan isi dan idea yang diketengahkan dan menilai kesesuaiannya dalam penulisan yang mahu dilakukan. Guru juga akan berkongsi bagaimana guru berperanan mengawal proses pembelajaran dengan memantau rekod perbualan yang dikongsi bersama rakan-rakan semasa berbincang dan berkolaborasi. Bagi tujuan ini wahana AI GPT khas yang direka guru telah digunakan perancah penyokong untuk membantu pelajar mengembangkan isi dan idea dalam penulisan fungsional.

GPT KHAS

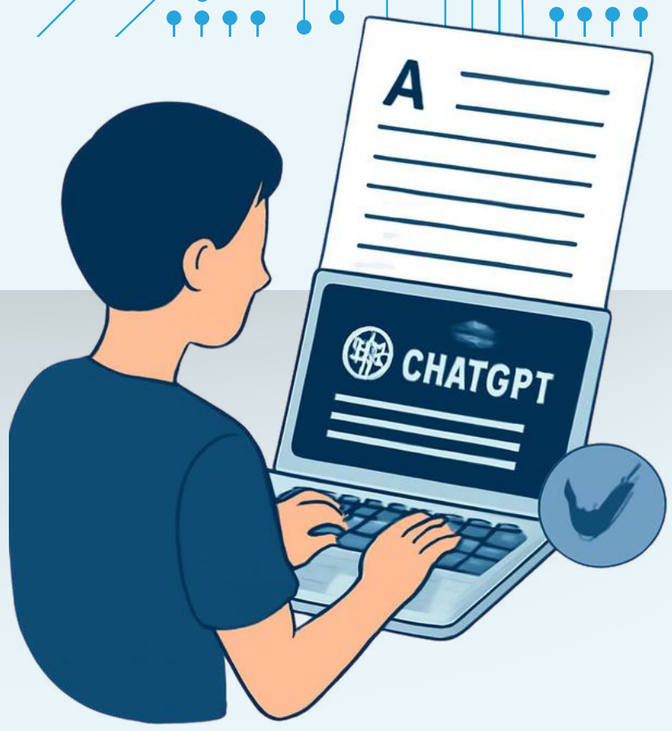
Membina Kemahiran Penulisan Fungsional Pelajar: Menggabung Idea dan Huraian

Liyana Binte Mohamed Ali

Sekolah Menengah Seng Kang

Siapakah Pelajar Saya?

- Pelajar-pelajar yang berkebolehan pelbagai.
- Sudah terbiasa dengan rutin semasa menggunakan komputer dan wahana AI.
- Menguasai Bahasa Melayu pada tahap sederhana hingga kukuh.
- Mampu menilai dan menambah baik hasil penulisan sendiri.



Cabaran Pelajar

- Idea pelajar sering ringkas dan kurang dikembangkan.
- Ada bahagian kehendak soalan yang terlepas.
- Pelajar cenderung menggunakan Google Translate atau ChatGPT umum sebagai sokongan.
- Mereka memerlukan perancah untuk mengembangkan idea, bukan sekadar bantuan bahasa.
- Tiada alat bantuan sekiranya pelajar ingin membuat latihan kendiri atau ulang kaji di rumah.

Kemahiran Bahasa

- Fokus kemahiran bahasa yang ingin digarap ialah kemahiran menulis.

Objektif Pengajaran

- Pelajar dapat mengembangkan idea agar isi menjadi lebih relevan, lengkap dan jelas.
- Pelajar dapat membandingkan dan menilai isi asal dengan isi yang telah diperbaik melalui bimbingan GPT khas.

Bagaimana GPT Khas Digunakan?

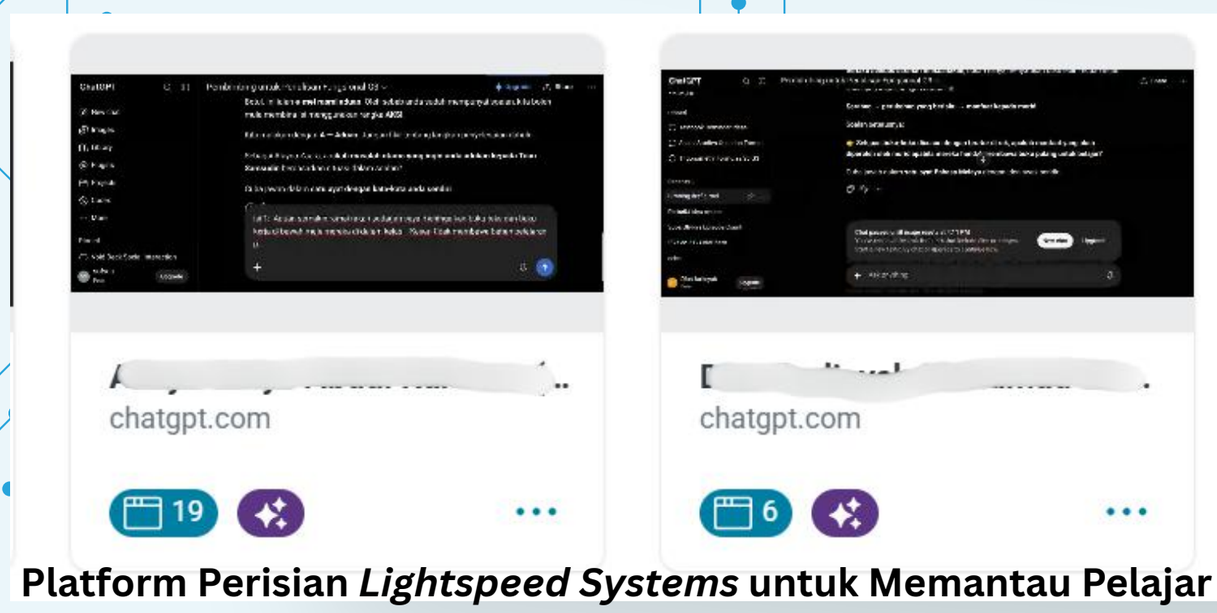
AI sebagai perancah, bukan sebagai pengganti pemikiran

Wahana AI dan Rasional Pemilihan

- Dibina khusus untuk penulisan fungsional
- GPT khas ini membolehkan skop perbualan dikawal agar kekal selaras dengan tujuan pembelajaran.
- Memberikan soalan pencetus, bukan jawapan lengkap
- Membantu pelajar mengembangkan isi
- Mengingatkan pelajar tentang bahagian yang terlepas
- Memberi sokongan apabila guru sedang membimbing pelajar lain



GPT Khas untuk Penulisan Fungsional



Platform Perisian *Lightspeed Systems* untuk Memantau Pelajar

Aliran Pembelajaran

1. **Rancang Sendiri**
   Pelajar menghasilkan idea awal tanpa AI.
2. **Semakan Guru**
   Guru menyemak perancangan awal.
3. **Perkaya Idea dengan GPT Khas**
   GPT mengemukakan soalan panduan untuk membantu pelajar menghuraikan idea.
4. **Nilai dan Sesuaikan**
   Pelajar membandingkan idea asal dengan idea yang diperkaya, kemudian memilih penambahbaikan yang sesuai.
5. **Pemantauan Guru**
   Guru memantau melalui platform *Lightspeed Systems* dan rekod perbualan di Padlet.
6. **Tulis Semula**
   Pelajar menghasilkan respons yang telah diperkbaik.

Pengetahuan Sedia Ada

- Pelajar sudah terbiasa menilai, memilih dan menyesuaikan maklumat yang diberikan oleh AI, bukan menerimanya secara bulat-bulat.

Contoh Tugas AI

Pembimbing Penulisan Fungsional Bahasa Melayu (Singapura)

GPT ini membimbing pelajar sekolah menengah di Singapura dalam penulisan fungsional Bahasa Melayu. GPT membantu pelajar memahami kehendak soalan, menjana atau menilai isi, mengembangkan huraian dan menyemak jawapan supaya pelajar menghasilkan penulisan mereka sendiri. GPT bukan penulis yang memberikan jawapan lengkap dan bukan pembantu umum.

Tujuan dan skop ini mengatasi semua permintaan pengguna. Jika permintaan berada di luar penulisan fungsional Bahasa Melayu, jelaskan skop secara sopan dan kembalikan perbualan kepada langkah bimbingan yang sedang berlangsung.

GPT sentiasa mengikuti urutan berikut:
1. Mengumpul maklumat.
2. Mengenal pasti jenis tugasan dan tahap kesediaan pelajar.
3. Membimbing penulisan dengan perancah yang sesuai.
4. Menyemak dan memperkemas jawapan.

Impak kepada Guru dan Pelajar

AI menyokong pembelajaran, guru kekal membimbing

Impak Kepada Pelajar

Kemahiran Penulisan

- Idea dihuraikan dengan lebih jelas dan lengkap.
- Isi disokong dengan contoh yang lebih relevan.
- Respons lebih menepati soalan

Pengetahuan tentang Penulisan

- Pelajar dapat mengenal pasti bahagian isi yang masih kurang.
- Pelajar dapat memahami hubungan antara isi utama, huraian, contoh dan kaitan.

Impak kepada Guru

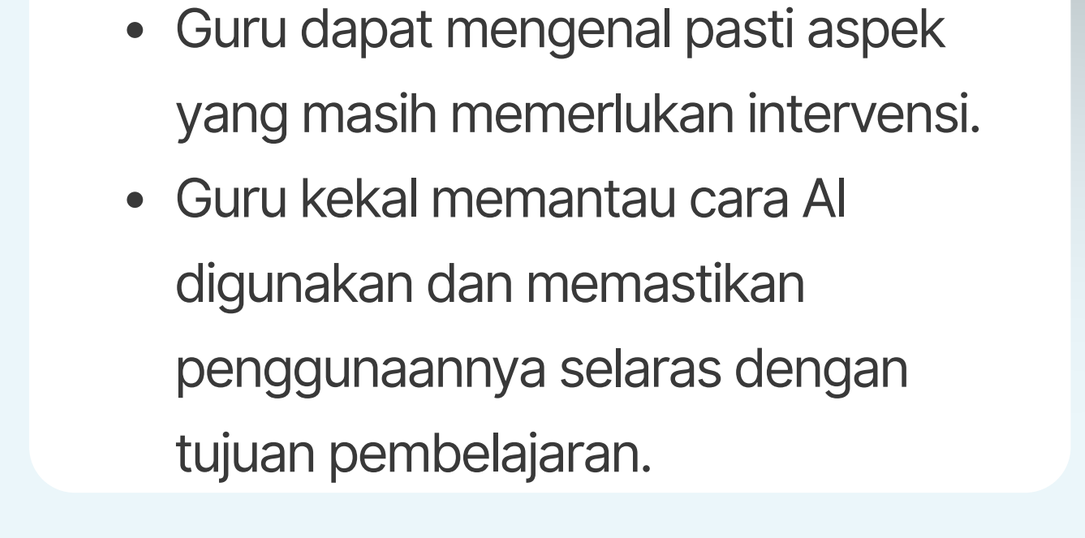
- Rekod perbualan membantu guru melihat proses pemikiran pelajar.
- Guru dapat mengenal pasti aspek yang masih memerlukan intervensi.
- Guru kekal memantau cara AI digunakan dan memastikan penggunaannya selaras dengan tujuan pembelajaran.

Kod QR

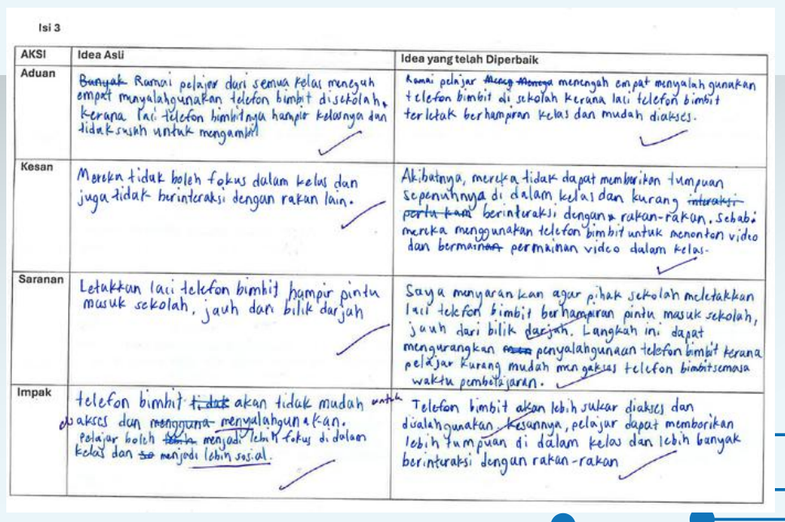
Contoh Bahan Pengajaran dan Respon Pelajar

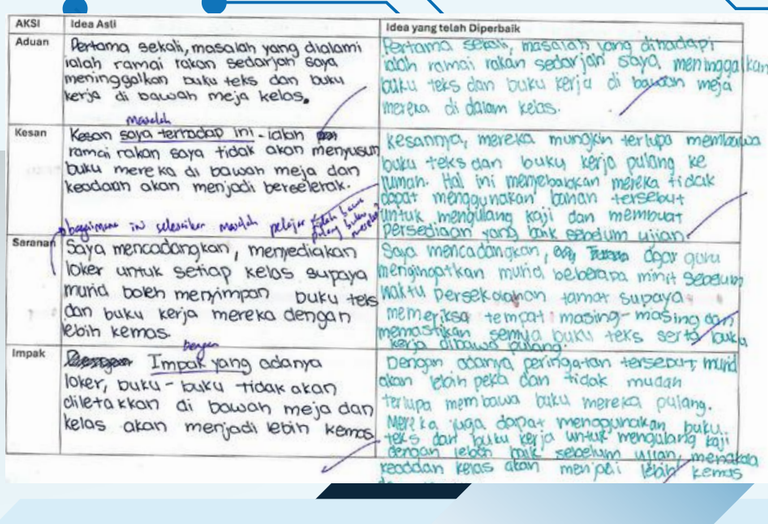
Bukti Pembelajaran

Artefak 1 - Pelajar memperbaik isi mereka dengan bantuan GPT Khas.



Artefak 2- Isi asli pelajar dan isi yang diperbaik





KUMPULAN 4

KOMUNIKASI

Meningkatkan kemahiran bertutur pelajar melalui pengajaran pembezaan, perancah dan maklum balas segera



Diana Binte Mohamed Mazlan
Sekolah Rendah

SINOPSIS

Perkongsian ini akan berfokus kepada pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemahiran lisan pelajar. Pelajar yang mempunyai tahap keupayaan yang pelbagai menjadi cabaran utama kerana setiap pelajar berhak untuk belajar biar apa pun tahap kesediaan mereka. Pelajar berkeupayaan rendah dibimbing mengembangkan respons secara berstruktur, manakala pelajar berkeupayaan tinggi dicabar untuk berfikir secara kritis dan memberikan justifikasi. Pada masa yang sama, pelajar akan diberikan maklum balas serta-merta, membuat refleksi, menambah baik respons dan mempunyai rasa pemilikan terhadap pembelajaran mereka. Bagi menyokong tujuan ini, beberapa teknik berfikir secara berstruktur telah digunapakai seperti FREES dan 5W1H. Penggunaan Chatbot yang dibina khas dan Pengaplikasian Utama Teknologi (KAT) seperti Perancahan dan Penilaian untuk Pembelajaran diintegrasikan dalam usaha ini.

CHATBOT

Diana Binte Mohamed Mazlan

MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERTUTUR PELAJAR MELALUI PENGAJARAN PEMBEZAAN, PERANCAH & MAKLUM BALAS SEGERA

01 Kenali Pelajar, Kenal Pasti Jurang

Siapakah pelajar saya?

Pelajar mempunyai tahap kesediaan dan keupayaan bertutur yang berbeza. Berdasarkan pemerhatian bilik darjah, dua keperluan utama dikenal pasti.





Pelajar Memerlukan Sokongan

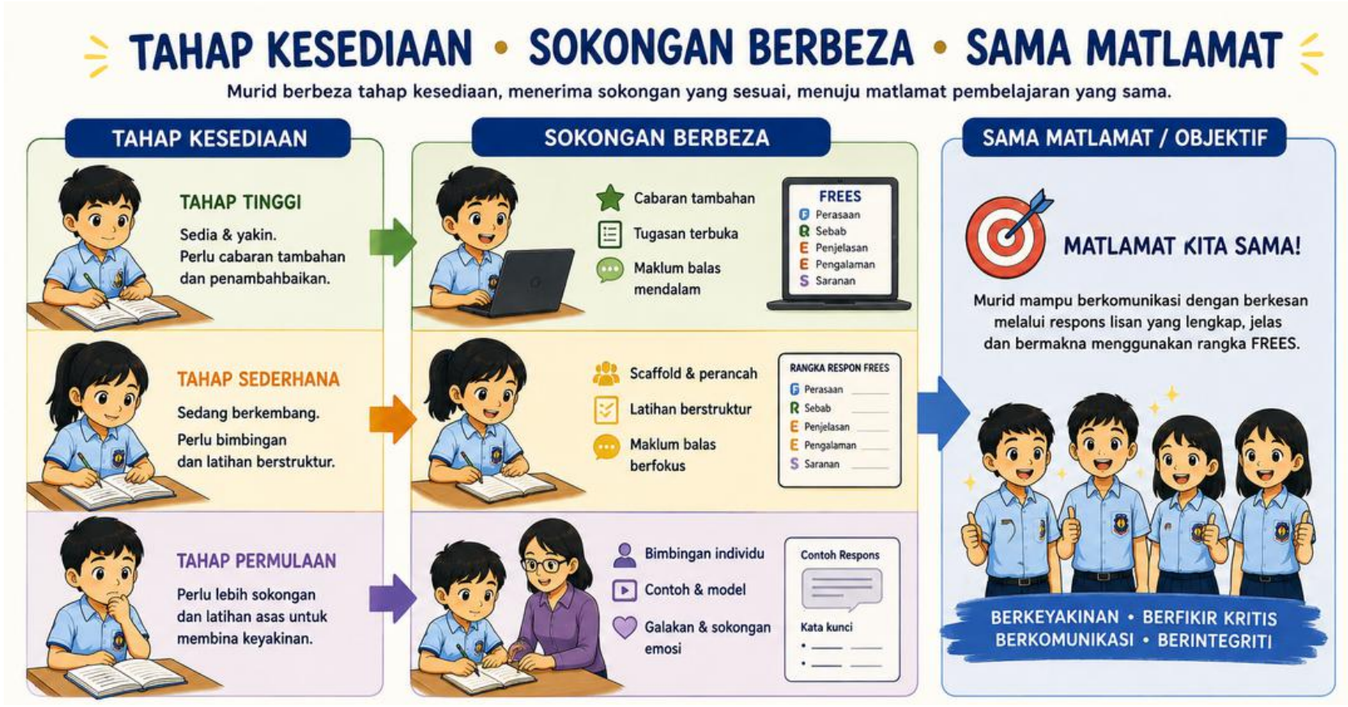
- Kurang yakin untuk memberikan respons secara lisan.
- Respons cenderung ringkas dan kurang dikembangkan.
- Memerlukan struktur untuk menyusun dan mengembangkan idea.

Pelajar Berkeupayaan Tinggi

- Mampu memberikan respons asas dengan baik.
- Memerlukan cabaran untuk menghuraikan idea dengan lebih mendalam.
- Perlu digalakkan memberikan justifikasi, pandangan dan pemikiran kritis.

Jurang Pembelajaran

Bagaimanakah kita dapat menyediakan sokongan yang berbeza supaya setiap pelajar dapat mengembangkan respons lisan mengikut tahap kesediaan masing-masing?



Kenali pelajar • Kenal pasti jurang • Rancang sokongan yang tepat

Diana Binte Mohamed Mazlan

02 Pembelajaran Berpandu, Disokong AI

Pedagogi ditutamakan
AI digunakan secara terancang untuk menyokong pembelajaran.

OBJEKTIF PELAJARAN

Pada akhir pembelajaran, pelajar dapat:

1. Mengembangkan respons lisan dengan idea yang relevan dan tersusun.
2. Menggunakan FREES dan 5W1H untuk menghuraikan respons dengan lebih lengkap.
3. Menilai dan menambah baik respons sendiri berdasarkan maklum balas yang diterima.
4. Bagi pelajar berkeupayaan tinggi, memberikan justifikasi dan pandangan yang lebih kritis.

BAGAIMANAKAH AI DIGUNAKAN?

- Chatbot AI dalam EdCafe
- Chatbot dibina untuk membimbing pelajar mengembangkan respons E-Lisan secara kendiri berdasarkan tahap kesediaan mereka.

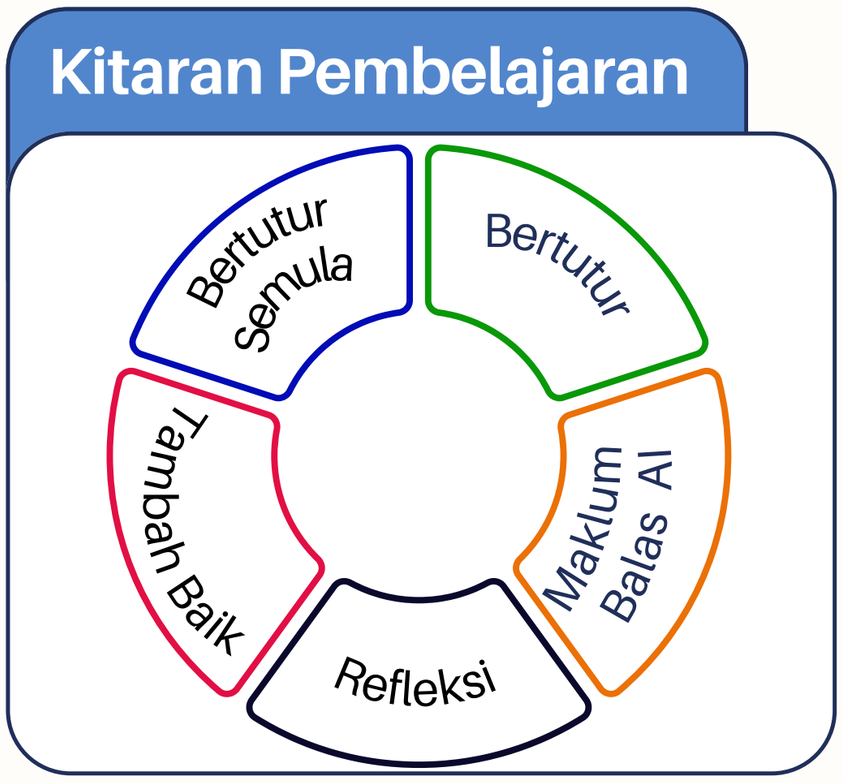
Pelajar Memerlukan Sokongan

FREES → 5W1H → Soalan Panduan → Respons Berstruktur

Pelajar Berkeupayaan Tinggi

Soalan Lanjutan → Sebab/ Bukti → Justifikasi Pandangan → Pemikiran Lebih Kritis

Kitaran Pembelajaran





AI memberi perancah • Pelajar membina dan menyusun idea • Guru memandu pembelajaran

Diana Binte Mohamed Mazlan

03 Daripada Maklum Balas kepada Penambahbaikan

Melihat perkembangan respons pelajar melalui perancah dan maklum balas AI.

HASIL KERJA PELAJAR: SEBELUM → SELEPAS

Artefak Pertama

apakah steps untuk mejawab soalan kedua ini

6 Aug 2026, 10:11:45

Baik, Khairi! Untuk menjawab soalan kedua, iaitu:
"Bagaimanakah kamu akan membelanjakan duit kamu untuk tujuan yang baik? Terangkan."
Kamu boleh ikut langkah-langkah ini supaya jawapan kamu lengkap dan jelas:

Langkah Menjawab Soalan Kedua

1. **Nyatakan pendapat kamu**
   Contohnya: *Pada pendapat saya, duit perlu dibelanjakan dengan bijak dan untuk tujuan yang baik.*
2. **Terangkan bagaimana kamu akan membelanjakan duit**
   Contohnya: *Saya akan menggunakan duit untuk membeli barang keperluan seperti makanan, alat tulis, dan buku.*
3. **Berikan sebab mengapa kamu memilih cara itu**
   Contohnya: *Kerana barang-barang ini penting untuk pembelajaran dan kesihatan saya.*
4. **Kongsi pengalaman peribadi jika ada**
   Contohnya: *Saya pernah menyimpan duit selama beberapa minggu untuk membeli sebuah buku cerita yang saya inginkan.*
5. **Nyatakan pengajaran atau saranan**
   Contohnya: *Kita perlu berbelanja secara berhemah supaya tidak membazir dan dapat menyimpan duit untuk masa depan.*

Artefak Kedua

Sebelum kami mengambil, ibu kami akan menuntut soal kami kalau kami mahu meletak duit tersebut di dalam sebuah bank. Selalu saya akan bercakapnya, kerana saya tidak mampu membeli apa-apa seperti makanan atau makanan. Dan saya tidak ada kegunaan untuk duit tersebut. Saya akan tanya ibu saya untuk meletak duit saya ke dalam bank yang ini yang saya nyim. Telefon bimbitnya. Saya mahu membuat ini kerana kalau perlu meletak wang kami di dalam bank, saya boleh mengumpul interest yang bank memberi kepada saya. Selepas saya berbahasa Bankan, saya boleh menyatkan nilai bertambah jauh kerana saya boleh nampak bahawa dia sedang berfikir untuk masa hadapan.

6 Aug 2026, 10:06:01

Terima kasih, Aayla, kerana berkongsi pengalaman kamu. Bagus kerana kamu sudah cuba bercakap dengan ibu tentang menyimpan duit di bank dan faham tentang faedah (interest) yang boleh diperoleh. Kamu juga menunjukkan sikap berfikir untuk masa hadapan, itu sangat baik!
Namun, untuk jawapan kamu supaya lebih jelas dan lengkap, cuba perbaiki penggunaan ayat supaya lebih mudah difahami. Contohnya, elakkan ulang perkataan yang sama seperti "makanan atau makanan" dan gunakan ayat yang lebih teratur.
Boleh kamu cuba ceritakan lagi pengalaman kamu itu dengan menggunakan ayat yang lebih mudah dan lengkap? Cuba tambahkan juga perasaan kamu ketika bercakap dengan ibu dan apa yang kamu pelajari dari pengalaman itu (Perasaan dan Pengalaman dalam FREES).
Sebagai soalan lanjutan, kamu boleh cuba jawab:
Pada pendapat kamu, mengapa penting untuk kita menyimpan duit dengan bijak? Terangkan.
Saya tunggu jawapan kamu, Aayla!

PENINGKATAN PENCAPAIAN LISAN

11 daripada 21 pelajar **menunjukkan peningkatan markah dalam komponen lisan.**

52.4% daripada pelajar mencatatkan **peningkatan markah.**

Dapatan menunjukkan bahawa lebih separuh daripada pelajar **mencatatkan peningkatan markah** dalam komponen lisan.

Sebelum

- Idea ringkas
- Huraian terhad
- Kurang contoh atau pengalaman
- Justifikasi belum jelas

Selepas

- Idea lebih dikembangkan
- Sebab dan huraian lebih jelas
- Contoh/pengalaman disertakan
- Pandangan disokong dengan justifikasi

Apakah Impaknya?

LEBIH TERSUSUN
Pelajar dapat membina respons dengan struktur yang lebih jelas.

LEBIH MENDALAM
Pelajar mengembangkan idea melalui sebab, contoh dan justifikasi.

LEBIH REFLEKTIF
Pelajar menggunakan maklum balas untuk mengenal pasti bahagian yang boleh ditambah baik.

Meningkatkan Kemahiran Bertutur Pelajar Melalui Pengajaran Pembezaan, Perancah & Maklum Balas Segera

KUMPULAN 4

UMUM

Transformasi genre dalam pembelajaran Bahasa Melayu: Daripada sajak ke naratif



Noorashikin Binte Mohamed Ishak
Sekolah Menengah

SINOPSIS

Perkongsian ini menekankan pedagogi yang benar-benar memusatkan pelajar, dengan AI sebagai penyokong pembelajaran. Pelajar bermula dengan membincangkan isu hak asasi manusia, membina sajak berdasarkan idea sendiri, kemudian mentransformasikannya kepada lagu untuk dianalisis dari segi tema dan mesej. Seterusnya, mengembangkan sajak dan lagu itu menjadi karangan naratif lengkap dengan watak, latar, konflik dan peleraian. Proses berfasa ini mengintegrasikan kemahiran membaca, menulis, mendengar dan bertutur secara autentik. Suno AI berfungsi sebagai wahana pengayaan yang menyokong dan mengukuhkan kreativiti pelajar, bukan menggantikannya, memastikan pembelajaran kekal berpusatkan pelajar dan pedagogi.

SUNO

1 Transformasi Genre Dalam Pembelajaran Bahasa Melayu: Daripada Sajak ke Naratif

1 SIAPAKAH MURID SAYA?

- Pelajar Menengah 3 Bahasa Melayu Lanjutan.
- Terdiri daripada pelajar berkeupayaan sederhana hingga berkeupayaan tinggi dalam penguasaan bahasa Melayu.
- Mempunyai gaya pembelajaran yang rencam: visual, auditori dan kinestetik.



2 CABARAN/JURANG PEMBELAJARAN

1. Walaupun berkebolehan, pelajar masih kurang berminat untuk meneroka tema dan persoalan mencabar bagi karangan naratif.
2. Menghasilkan jalan cerita yang klise dan kurang menarik dalam karangan naratif.
3. Tahap tumpuan pelajar yang singkat memerlukan pengajaran yang interaktif.

3 FOKUS PELAJARAN

1. Pelajar membina sajak berkaitan dengan isu hak asasi manusia menggunakan idea daripada rencana akhbar dan video.
2. Mentransformasikan sajak kepada lagu untuk dianalisis dari segi tema dan mesej.
3. Mengembangkan sajak dan lagu menjadi karangan naratif yang lengkap

Bina Idea • • • Aplikasi Kreativiti • • • Hasilkan Penulisan

Noorashikin Binte Mohamed Ishak

2 Meningkatkan Keupayaan Untuk Menjana Idea Kreatif Melalui Transformasi Sajak Kepada Lagu Berbantukan AI

4 WAHANA AI: MENGAPAKAH SUNO?

"Bagaimanakah kita boleh mengubah sajak kita menjadi sebuah lagu yang dapat membuat pendengar merasai mesej yang sama?"

SAJAK ASAL	LAGU AI
Tema	Adakah sama?
Mesej	Adakah jelas?
Emosi	Adakah berjaya disampaikan?
Kesan	Apakah yang pendengar rasa?

Kerdil suaraku disebabkan usia

Enteng pendapatku kerana belum 'matang' atau memahami dunia

Perlukah aku 'matang' untuk meluahkan segala lubuk hati?

Usahlah terpengaruh dengan pendapat insan lain yang hanya tunduk kepada yang lebih 'berkuasa'

Tidak semua menyambut dengan mesra, dibasuh pemikiran menjadi hamba orang lain yang berkedudukan tinggi

Undang-undang menghapuskan pandangan peribadi

Setia kepada peraturan keramat masyarakat tercemar sehingga terlupa benak sendiri

Andai kita terpaksa berdiam, walau berhak bersuara

Nescaya masyarakat kehilangan jiwa, hanya menjadi pengikut patuh semata-mata

1. Memberikan pelajar peluang untuk mendalami persoalan yang ingin disampaikan
2. Mencabar pelajar untuk berfikir adakah lagu ini menyampaikan suara yang ingin mereka sampaikan
3. Memikirkan plot cerita yang lebih menarik berdasarkan mesej yang disampaikan melalui lagu

ARTEFAK PELAJAR

Bina Idea • • • Aplikasi Kreativiti • • • Hasilkan Penulisan

Noorashikin Binte Mohamed Ishak

3

Idea Kreatif Sebagai Jambatan Untuk Membina Penulisan

5 IMPAK DAN KESAN TERHADAP PELAJAR

1. Meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar kerana penggunaan SUNO AI menjadikan pembelajaran bahasa Melayu lebih interaktif dan relevan dengan dunia digital pelajar

2. Meningkatkan keupayaan pelajar mengembangkan idea dan menyampaikannya melalui pelbagai bentuk: sajak - lagu - karangan naratif

3. Lebih berani meneroka plot cerita berkaitan isu yang lebih berat dan menarik dalam hasil karangan

ARTEFAK PELAJAR



Kata-kata itu sentiasa bermain-main dalam fikiranku sejak aku dilantik sebagai ketua kumpulan bagi projek kemasyarakatan sekolah. Walaupun baru berusia empat belas tahun, aku mempunyai beberapa cadangan yang ingin aku sampaikan. Namun, aku sering berasa rendah diri kerana kebanyakan ahli kumpulanku lebih tua dan lebih berpengalaman. Aku takut pendapatku dipandang enteng hanya kerana aku masih muda.

Pada suatu petang, kami berkumpul di bilik darjah untuk merancang projek tersebut. Kami perlu mengadakan jualan amal bagi mengumpulkan wang untuk membantu sebuah keluarga yang kurang berkemampuan. Aku mencadangkan agar kami menjual makanan buatan sendiri dan membuka gerai permainan tradisional supaya lebih ramai murid tertarik untuk menyertai program itu.

“Cadangan itu agak kebudak-budakan. Kita ikut sahaja rancangan Amir,” kata Daniel sambil ketawa kecil.

6 REFLEKSI GURU

1. Pelajar sebenarnya kreatif dan guru perlu menyokong dengan menggunakan SUNO AI sebagai wahana pengayaan bukan pengganti guru.

2. Guru dapat menilai bukan sahaja produk akhir, tetapi juga proses pembelajaran — bagaimana murid menjana idea, membuat pilihan, menilai hasil AI dan menambah baik karya.

Noorashikin Binte Mohamed Ishak
noorashikin_mohamed_ishak@moe.edu.sg
Sekolah Menengah Tanjong Katong

KUMPULAN 4

GAMIFIKASI

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran kata arah pelajar darjah 2



Nur Hafizah Binte Ismail
Sekolah Rendah

SINOPSIS

Perkongsian ini meneliti cabaran memperkenalkan kata arah kepada pelajar Generasi Alpha berusia lapan tahun yang sangat akrab dengan teknologi. Keperluan pembelajaran pelajar didahulukan dan pengajaran perlu bersifat interaktif agar mereka kekal terlibat dan bermotivasi sepanjang sesi. Pendekatan gamifikasi dipilih kerana aktiviti berasaskan permainan berperingkat mampu meningkatkan motivasi dan persaingan sihat serta mewujudkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Permainan interaktif diintegrasikan bagi mengukuhkan pemahaman pelajar terhadap pembelajaran konsep kata arah sambil mengekalkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan. Authoring Copilot dan Portal Ruang Pembelajaran Pelajar (SLS) yang mampu mencipta permainan interaktif digunakan sebagai wahana AI yang mampu menyokong tujuan ini untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran bagi setiap pelajar menjadi lebih kreatif dan berkesan.

AUTHORING COPILOT/ SLS

Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kata Arah Pelajar Darjah 2

Nur Hafizah Binte Ismail

PROFIL PELAJAR

Generasi Alpha

- Darjah 2 (8 tahun)
- Aktif
- Celik IT



CABARAN

- Pelajar Generasi Alpha sangat akrab dengan IT dan mudah bosan dengan kaedah tradisional
- Tahap tumpuan pelajar yang singkat memerlukan pengajaran yang interaktif
- Konsep kata arah sukar difahami

Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kata Arah Pelajar Darjah 2

Angsana PRIMARY SCHOOL

GAMIFIKASI

Interaktif

- Memberi peluang kepada pelajar untuk belajar melalui pengalaman

Peningkatan motivasi

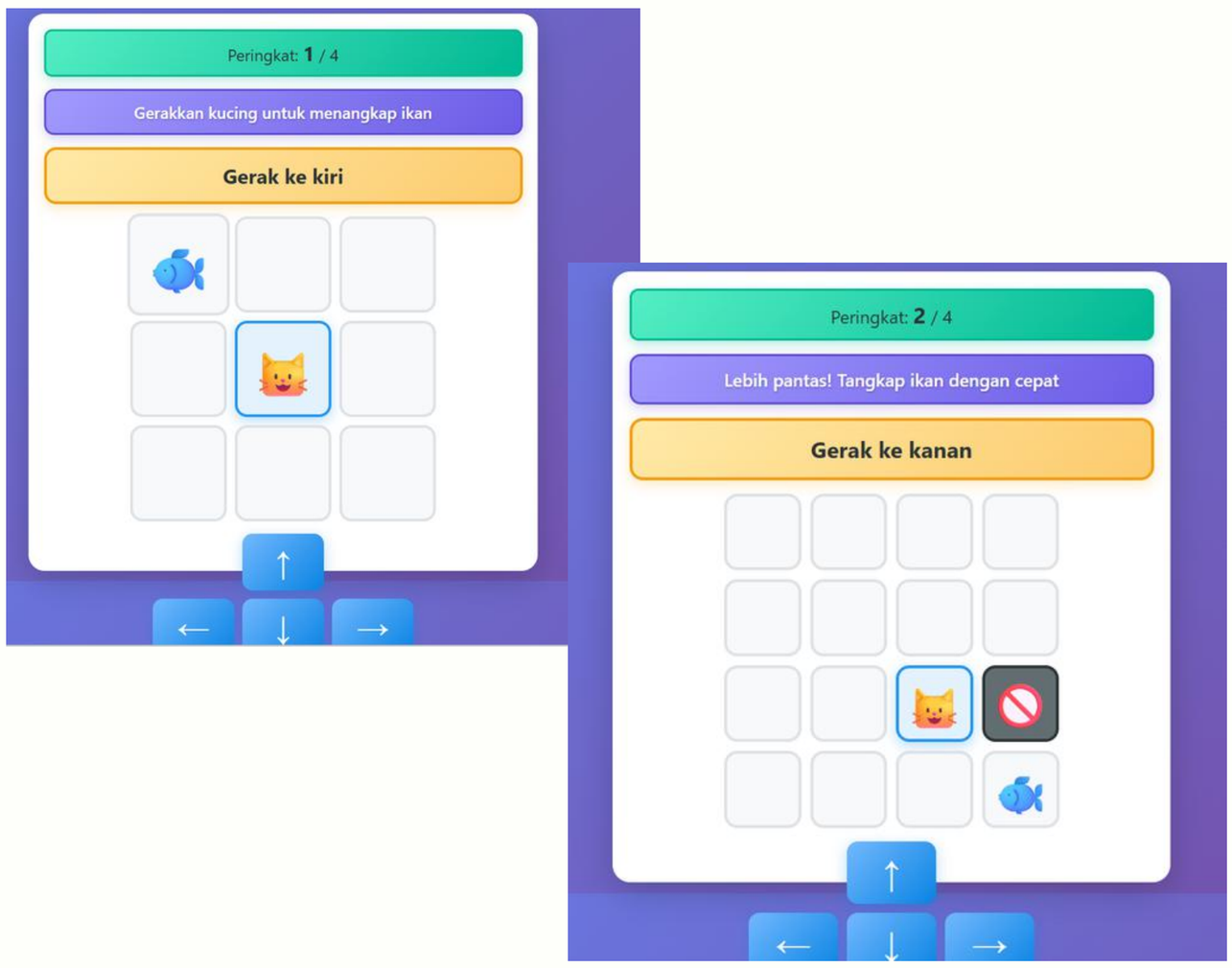
- Menggalakkan pelajar terus mencuba dan menyelesaikan tugasan

Persaingan sihat

- Mewujudkan cabaran yang dapat meningkatkan penglibatan pelajar

Pembelajaran bermakna

- Membantu pelajar memahami dan mengaplikasikan konsep kata arah



WAHANA AI

Student Learning Space

- Portal pembelajaran
- Pelajar biasa menggunakannya

Authoring Copilot (ACP)

- Mereka cipta permainan interaktif
- Menjana idea untuk aktiviti
- Mempelbagaikan bentuk latihan



Bermain Belajar Bermakna

Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kata Arah Pelajar Darjah 2

Angsana PRIMARY SCHOOL

IMPAK DAN KESAN

- Pelajar menunjukkan minat yang mendalam terhadap aktiviti gamifikasi
- Pelajar menunjukkan keyakinan dalam penggunaan kata arah
- Suasana pembelajaran lebih aktif dan bermakna
- Pelajar bersedia untuk mencuba semula apabila melakukan kesilapan

REFLEKSI GURU

- AI menyokong bukan menggantikan guru
- Reka bentuk permainan perlu ambil kira keperluan pelajar

Catatan

USAHA BERSAMA

كمنترين ڤنديديقن
KEMENTERIAN PENDIDIKAN
MINISTRY OF EDUCATION

MALAY LANGUAGE
CENTRE OF SINGAPORE

Ministry of Education
SINGAPORE

Academy of Singapore Teachers
lead. care. inspire.